COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE
月刊
すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌 2008 11月号 No.102
平成20年11月1日発行(毎月1回1日発行) 第9巻 第11号 通巻第102号

ARCADIA アルカディア

特別定価690yen
enterbrain



巻頭攻略特集
LORD of VERMILION 神々への離反
三国志大戦3 蒼天の龍脈
STREET FIGHTER IV
Virtua Fighter5 R
Fate/unlimited codes

[特別付録]
稼動開始記念小冊子!
MELTY BLOOD Actress Again ガイドブック

[新連載]
小説 悠久の車輪〜Eternal Wheel〜
第46回アミューズメントマシンショー速報レポート
DERBY OWNERS CLUB 2008 feel the rush
ベースボールヒーローズ2008 制覇
WORLD CLUB Champion Football Inter Continental Clubs 2006-2007
機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー 両雄激突
D1GP アーケード

ROOTS26
ビート・レイジング
BEMANIトップランカー決定戦 2008 Archive
pop'n music 16 PARTY♪
GuitarFreaksV5
DrumManiaV5
jubeat

新作最新情報
鉄拳6 BLOODLINE REBELLION(仮題)
Daemon Bride
RAMBO
タツノコ VS. CAPCOM CROSS GENERATION OF HEROES
ブレイブルー
THE KING OF FIGHTERS XII
すっごい!アルカナハート2

攻略特集小冊子!
MELTY BLOOD Actress Again


SEGA
ランボーの怒りと
悲しみを感じな。
激しい銃撃戦に
ハルマハマル
RAMBO
アクション映画の不朽の名作、「ランボー」「ランボー 怒りの脱出」「ランボー 怒りのアフガン」の3作の世界観を再現した大迫力のガンゲーム「RAMBO」。ランボーのように、戦場で撃ちまくる。次々と現れる敵を倒して、怒りを撃ち放て！ゲーム中には映画の様々な名シーンがカットイン！ランボーとの一体感に君もきっとハマル！
© SEGA
FIRST BLOOD™ & ©1982 StudioCanal S.A. RAMBO: FIRST BLOOD PART II™ & ©1985 StudioCanal S.A. RAMBO III™ & ©1988 StudioCanal S.A. All Rights Reserved. Rambo® is a Registered Trademark owned by StudioCanalS.A.
Film Footage from FIRST BLOOD, RAMBO: FIRST BLOOD PART II and RAMBO III used with permission of StudioCanal.
URL http://rambo.sega.jp/
ふらっと、ゲーセン。



DERBY OWNERS CLUB
2008 feel the rush Ver.2.0



愛情をかけて競走馬を育成する、愛馬育成競馬ゲーム「ダービーオーナーズクラブ2008」! レース前には、調教や、エサをあげながらコミュニケーションをとって能力をUPさせよう。好きなエサを与えると喜んでくれたりと、まるでペットみたいな反応が返ってきます。ついつい愛着がでちゃうのも「ダービーオーナーズクラブ2008」の魅力。一生懸命育てた愛馬が走るレースでは、応援にも力が入ること間違いなし! より深い愛馬との生活に、君もきっとハマル!



URL http://doc.sega.jp/

いいこと、あるかも。


侍魂の真髄、篤と見よ！
SAMURAI SPIRITS 六番勝負
厳選6タイトル一挙収録！
SAMURAI SPIRITS
真 SAMURAI SPIRITS 覇王丸地獄変
サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣
サムライスピリッツ 天草降臨
サムライスピリッツ零
サムライスピリッツ 天下一剣客伝
サムライスピリッツ 六番勝負 PS2&Wii版 好評発売中
希望小売価格 5,040円(税込)
CERO B 12才以上対象
PlayStation 2
Wii



株式会社SNKプレイモア
〒564-0051 大阪府吹田市豊津町14番12号
SNKプレイモア公式サイト www.snkplaymore.co.jp



STREET FIGHTER ART CALENDAR 2009

闘いの痕跡を暦に刻め!

初代「ストリートファイター」から、格闘ゲームの礎を築き上げた「ストリートファイターII」、そして最新作「ストリートファイターIV」まで、格闘ゲームの歴史を刻み込んだそれぞれのプロモーション用メインビジュアルを集約して構成されたアーティスティックなカレンダーが登場! 巨匠AKIMAN氏の"リュウ"が、西村キヌ女史の"春麗"が、2009年を力強く、そして華やかに彩る!!

NOW ON SALE



ストリート ファイター アートカレンダー 2009 ¥3.150(税込)

●594×420mm(A2サイズ) ●13枚綴り(表紙含む)

お求めは

- エビテン エンターブレイン オンラインサイト http://ebten.jp
- e-CAPCOM http://www.e-capcom.com
- たのみこむ http://www.tanomi.com
- エンタシス Yahoo! ショップ http://store.shopping.yahoo.co.jp/enter-sis/

i's entertainment

この商品に関するお問い合わせは
アイズ・エンターテイメント株式会社
プロダクト事業部
info@is-entertainment.co.jp

目次

すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌

アルカディア

COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE MONTHLY PUBLICATION ARCADIA

2008年11月号
No.102



今月の表紙

『MELTY BLOOD Actress Again』
三種のスタイル変更によるバリエーション、ゲームシステムの追加と調整、新キャラクターの追加など、さまざまな試みと大胆な変更が加えられた本作。のめり込める要素は十二分にあるので、まだ未プレイの格闘ゲーマーは、この機会にデビューしてみてはいかがだろう?

タイトルロゴ&表紙デザイン/Smile Studio (福島トオル)

稼働目前 P018~

新キャラクター・あかねとなずな
二人のコマンド表と技を大紹介!

すっごい!アルカナハート2 ~転校生 あかねとなずな~

徹底解説 P030~

追加された新カード、新勢力、新システム
これらをまとめて解説!

三国志大戦3 蒼天の龍脈

速報! P006~

今年で第46回の開催を迎えるアミューズメントマシンショー
その最新情報をお伝えしよう!

AMショー速報!





特別付録

MBAAの技表+攻略ガイドブック
この付録を片手に修練を積もう!

MELTY BLOOD Actress Again Guidebook

メルティブラッド アクトレスアゲイン ガイドブック

旋光の輪舞 Dis-United Order

掲載ゲーム(50音順)

読み物

広告

発行所/株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 電話0570-060-555(代表)

第46回アミューズメントマシンショー速報!



出展された新作タイトルをピックアップして、最新情報をお伝えしよう!

※当コーナーで掲載しているタイトル名や画面写真などは開発中のため、製品とは異なる場合があります。

旋光の輪舞 Dis-United Order

グレフが放つ人気シリーズの続編が出展されていたぞ。その名も『旋光の輪舞 Dis-United Order』だ。今作ではなんと、"パートナーシステム"としてパートナーキャラクターをひとり選択することが可能。それによって機体の性能に変化が現れるというシステムになっていたぞ。プレイに直接関わってくるシステムだけに、新キャラクターや新機体も含めて今後の情報にも注目しよう。





デススマイルズ メガブラックレーベル





AMIブースでは『デススマイルズ メガブラックレーベル』が映像出展されていた。ブラックレーベルならではの難易度変更のほかに、プレイヤーキャラとして「サキュラ」が新たに追加され、新ステージも確認できたぞ。

DEATHSMILES デススマイルズ メガブラックレーベル



オトメクライシス AMショーバージョン



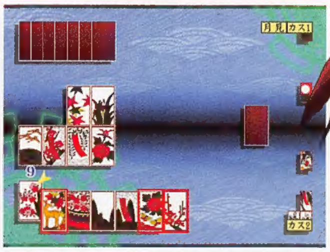




PC用の美少女ゲームからの移植となる、戯画の『オトメクライシス』が参考出展で出展されていたぞ。時間制限のあるなか次々と現れる相手を倒していくという一風変わった内容の"美少女タイマンアクションアドベンチャー"だ。プレイ後に配布されていた缶バッジからもキャラクターの魅力が非常に伝わってきていた。期待しているファンも多いのではないかな?



ゲームテーブルオンライン GTO 死神の遊戯



SketcheR



テーブルゲームのオンライン対戦が可能な『ゲームテーブルオンライン GTO 死神の遊戯』。会場では花札が楽しめたぞ。死神がカワイイ! 『SketcheR』は韓国製のリズムアクションゲームで参考出展となる。

バンダイナムコゲームスブース

機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム NEXT ネクスト





ビデオゲームのほかにもさまざまな大型筐体モノ、メダルやエレメカなども多数出展されていたバンダイナムコゲームス。人気シリーズ最新作として注目された『機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム NEXT（発売元：バンプレスト）』では、新システムとしてジャンプボタン2度押しによるキャンセル行動「NEXTダッシュシムテム」が導入され、操作感が向上した。そのほか追加を含め50機体以上のＭＳやバランス調整などが今回のバージョンで確認できた。今作でも長期間に渡って人気を博してくれそうだ。大型のガンコントローラーで撃ちまくる、爽快感バツグンのガンシューティング『RAIZING STORM』は硬派な世界観で、ガンシューファンには待ち遠しいところだろう。コンスタントにバージョンアップし続けている定番アイテム『太鼓の達人12』は"ヤッターマンの歌"などで人目をひきつけていたぞ。また、疾走感がたまらないバイクゲーム『弐輪 -NIRIN-（仮称）』は現段階での国内販売が未定。今後が気になるところだ。メインタイトルと言っていい『鉄拳 6 BLOODLINE REBELLION』は10ページに掲載しているので、そちらを確認してほしい。『湾岸ミッドナイト マキシマムチューン3 DX』も出展されていたが、すでに前号でお伝えしているため、ここでは割愛した。



弐輪 NIRIN



大量破壊マシンガンゲーム RAZING STORM レイジング ストーム



たいこのたつじん 太鼓の達人12







タイトーブース

「見りゃァ、ワカル。やりゃァ、オモロイ。」をテーマに、ルールや操作はシンプルに、でも奥深さも兼ね備えたタイトルを作っていく。価格も低価格に設定し、全国の遊戯施設に多く普及させ、幅広い層にアプローチをしていくとの発表があったタイトー。手始めに左記の三タイトル『セニョール　ニッポン！（パーティーゲーム）』、『ホッピングロード（体感レース）』、『エレベーターアクション デスパレード（ガンシューティング）』が発表された。



ELEVATOR ACTION エレベーターアクション デスパレード DEATH PARADE

ホッピングロード







セニョ～ル ニッポン!

~ It's japanese "SAHO" ~

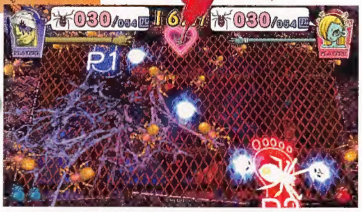
セガブース

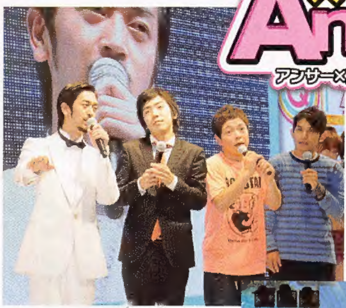














タッチペンを使ったオンライン対戦が可能な新感覚サッカーゲーム『Touch Striker』が注目されていたセガブース。『愛されるより愛シタイ THE HOUSE OF THE DEAD EX』はバラエティゲームが盛りだくさん。今までのシリーズとは違うイメージで斬新だった。『HARLEY-DAVIDSON KING OF THE ROAD』は新旧ハーレーが網羅され、トルク感を体感できる大型筐体が目をひいた。二人でハンドル操作を担当し合う『HUMMER』も障害物を破壊しながら派手に稼動する筐体が大迫力。四人対戦が可能となった『ネットワーク対戦クイズ Answer×Answer2』では、お笑い芸人たちがステージを盛り上げていたぞ。また、マイキャラのカスタマイズもできるようになり、注目度は高かった。







その他の出展作





その他の出展作では、コミカルでカワイイキャラたちがひたすら頂上を目指すパズル『天までマイル！』と落ちモノパズル『箱つみMAX』の2作をフウキが出展。同人ゲームからの移植作品で萌え要素の強い横シューティング、冒険企画局の『トラブル☆ウィッチーズ』は2回目の出展。また、IGSがICカードにプレイデータを保存できるPGM2システムボードの『三国戦記2 乱世英雄』を出展して目をひいていた。

第46回アミューズメントマシンショー出展作一覧

No.	タイトル	ジャンル	メーカー	操作方法	発売時期
1	ブレイブルー	2D対戦格闘	アークシステムワークス	8方向レバー＋4ボタン	11月予定
2	三国戦記2 乱世英雄	横スクロールアクション	IGS	8方向レバー＋4ボタン	今冬予定
3	すっごい！アルカナハート2 〜転校生 あかねとなずな〜	ハートフル2D対戦アクション	エクサム	8方向レバー＋5ボタン	10月予定
4	ゲームテーブルオンライン GTO 死神の遊戯	テーブルゲーム	エクサム	8方向レバー＋2ボタン	未定（参考出展）
5	デモンブライド	2D対戦格闘	エクサム	8方向レバー＋4ボタン	今冬予定（映像出展）
6	MONSTER AncientCline	2D対戦格闘	エクサム	8方向レバー＋4ボタン	今冬予定（参考出展）
7	THE KING OF FIGHTERS XII	2D対戦格闘	SNKプレイモア	8方向レバー＋4ボタン	2009年4月予定
8	タツノコ VS. CAPCOM CROSS GENERATION OF HEROES	対戦格闘	カプコン	8方向レバー＋4ボタン	2008年冬予定
9	機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダムNEXT	アクション	バンプレスト	8方向レバー＋4ボタン	2009年春予定
10	オトメクライシス AMショーバージョン	美少女タイマンアクションアドベンチャー	戯画	8方向レバー＋3ボタン	未定（参考出展）
11	旋光の輪舞 Dis-United Order	弾幕対戦アクションシューティング	グレフ	8方向レバー +4ボタン（予定）	未定
12	デススマイルズ メガブラックレーベル	横スクロールシューティング	ケイブ	8方向レバー＋3ボタン	10月10日予定（映像出展）
13	DRAGON DANCE	パズル	サクセス	8方向レバー＋2ボタン	2008年稼働予定
14	SketcheR	リズムアクション	JUST ONE	7ボタン	未定（参考出展）
15	HUMMER	ドライブゲーム	セガ	2ハンドル+アクセル+ブレーキ+ブーストボタン	2009年4月予定
16	HARLEY-DAVIDSON KING OF THE ROAD	ドライブゲーム	セガ	ハンドル+スロットル+ブレーキ+シフトボタン	今冬予定
17	ネットワーク対戦クイズ Answer×Answer2	クイズゲーム	セガ	タッチパネル＋早押しボタン	今冬予定
18	Touch Striker	ビデオゲーム	セガ	タッチペン	2009年春予定
19	愛されるより愛シタイ - THE HOUSE OF THE DEAD EX -	ガンシューティングゲーム	セガ	ガンコントローラー＋フットペダル	今冬予定
20	セニョール　ニッポン！	多人数参加型パーティーゲーム	タイトー	4ボタン	2009年春予定
21	エレベーターアクション デスパレード	アトラクション型ガンシューティング	タイトー	ガンコントローラー＋エレベーターボタン	2009年夏予定
22	ホッピングロード	体感型ホッピングレース	タイトー／ウィズ	ホッピング	2009年春予定
23	RAIZING STORM	ガンシューティング	バンダイナムコゲームス	ガンコントローラー＋フットペダル	2009年春予定
24	湾岸ミッドナイト マキシマムチューン3 デラックス	レース	バンダイナムコゲームス	ハンドル＋ギア＋ペダル×2	2008年12月予定
25	鉄拳6 BLOODLINE REBELLION	対戦格闘ゲーム	バンダイナムコゲームス	8方向レバー＋4ボタン	2008年12月予定
26	太鼓の達人12	リズムアクション	バンダイナムコゲームス	バチ×2	2008年12月予定
27	弐輪 -NIRIN-（仮称）	レース	バンダイナムコゲームス	専用バイクコントローラー＋ボタン2＋レバー1	未定（国内販売未定）
28	天までマイル！	対戦型アクションパズル	フウキ	4方向レバー＋1ボタン	未定
29	箱つみMAX	対戦型アクションパズル	フウキ	4方向レバー＋1ボタン	未定（参考出展）
30	トラブル☆ウィッチーズ	シューティング	冒険企画局	8方向レバー＋3ボタン	2008年末予定



ゲーム情報ならエンターブレインにおまかせ!!
豪華特別付録
セガ新作先取りDVD
新作13本の映像&インタビューが満載!!
抱腹絶倒のゲーム体験談に泣いて笑って喜んで!
ゲームやっちまった伝説
徹底攻略
実況パワフルメジャーリーグ3/スーパーロボット大戦Z
週刊ファミ通10月17日号
10月3日発売
特別価格390円[税込]
WEEKLY ファミ通
トラスティベル ~ショパンの夢~ ルプリーズ
ファミ通PSP+PS3
巻頭攻略特報!!
スーパーロボット大戦Z
PS2
©2007 2008 NBGI
11月号 9月30日(火)発売! 特別定価790円[税込]
DS Wiiを買うと
本誌のほかにさらに2冊ついてくる!!
ポケモン
5大
ファミ通DS+Wii
11月号9月20日発売 特別定価590円[税込]
ファミ通Xbox360
11月号 9月30日(火)発売!! 特別定価690円[税込]
特別付録1 インフィニット アンディスカバリー ナビゲーションブック
特別付録2 Xbox 360 クロスレビュー オールカタログ2008
NINJA BLADE
プリンス・オブ・ペルシャ ほか
オトメディウスG(ゴージャス!)
DVD VIDEO
ファミ通Wave DVD
2008 November 11月号
9月30日(火)発売! 特別価格1100円[税込]
今月のCOVER GAME
グランド・セフト・オートIV
Grand Theft Auto IV
新番組
「三国志大戦3」最新情報!
大覇道3.1
FPSで世界進出を狙え!
姉ザリの戦場へ行こう!
「ソウルキャリバーIV」
© 2008 Rockstar Games,Inc.
(ファミ通の攻略本)
モンスターハンターポータブル 2nd G 公式ガイドブック
好評発売中/A5判 定価2205円(本体2100円+税5%)
スーパーロボット大戦A ポータブル パーフェクトバイブル
好評発売中/A5判/定価1680円(本体1600円+税5%)
ペルソナ4 公式ガイドブック
好評発売中/A5判/定価2205円(本体2100円+税5%)
MONSTER HUNTER PORTABLE
3カ月連続
オリジナル古龍番長クエストスタート!
会心率が上がる鬼 貫棒がもらえる!クエストコード同梱
好・評・連・載
ファイナルファンタジーXI
MHP 2nd G
ファンタシースターポータブル
モンスターハンターフロンティアオンライン
2008 NOVEMBER Vol.23
ファミ通Connect!On
コネクト!オン
ONLINE AND COMMUNITY TYPE GAME MAGAZINE
9月27日(土)発売 800円 特別価格[税込]
読者といっしょに作るオンラインゲーム生活情報誌
PCニュース
最新ゲームムービー
Flashアニメ
カジュアルゲーム
PCゲーム情報
ログイン過去記事
LOGiN
ログイン ウェブ マガジン
http://lwm.jp/
ついにWebで読める!
正式サービス中
9月17日スタート!!
ファミ通DX デラックス が Softbankでも楽しめる!
アクセスはコチラから!
メニューリスト
TV・ラジオ・雑誌
出版・雑誌
ファミ通DX
iメニュー
メニューリスト
TV/ラジオ/雑誌/小説
雑誌
ファミ通DX
EZトップメニュー
カテゴリで探す
ゲーム
総合
ファミ通EZDX
月額315円(税込)

鉄拳 TEKKEN 6 BLOODLINE REBELLION

最新情報公開!! 新たなる挑戦者の姿をその目に焼き付けろ!!

鉄拳6 BLOODLINE REBELLION
- ■メーカー：バンダイナムコゲームス
- ■ジャンル：対戦格闘ゲーム
- ■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
- ■稼働日：2008年12月予定
- ■使用基板：SYSTEM357

Text:ハメコ。
取材協力:垂れ、タケヤマ、ユウ

稼働から早十カ月。ファンの誰もが待望していた新たな鉄拳、『鉄拳6 BLOODLINE REBELLION』が新キャラクターの二人を携え、今ここに爆誕する!!　そう、次は『鉄拳6BR』だ!!

新たな時代を築くべく立ち上がった1人の反逆者



世界を相手に戦争を開始した三島財閥。
G社の台頭により世界各地で戦闘が激化する中、
三島財閥が誇る特殊部隊・鉄拳衆の大量離反事件が発生する。

クーデター首謀者の名は、ラース・アレクサンダーソン。
類まれなる身体能力と知性を併せ持ち、若くして鉄拳衆の将校となったラースは、
就任後も自ら最前線に赴き戦闘に参加するなど、
気さくな人柄も相まって、部下からの人望も厚い人物であった。

そんな彼が、三島 平八の血を引いている事実を、本人以外誰も知らない。
あの平八でさえも……。

ラース・アレクサンダーソン
Lars Alexandersson
（国籍：スウェーデン）

平八の血脈、果たしてその実力は!?

鋭角的な髪形と、重厚なコスチュームが印象的なラース・アレクサンダーソン。そのいでたちやストーリーからすると、影のあるダーク・ヒーロー的なキャラクターのようだ。使用できる技に関しても、ヒーロー然としたキレのある動きが満載の模様。



豪快なチョップ、であろうか。ボーシングとともに技名まで叫びそうな勢いだ。見逃せないのが稲妻のエフェクト。これぞ三島の証といったところか。



相手を浮かせつつ高速移動する、といった技など、ヒーローモノが好きな人には垂ぜんの動き!! 重い一撃を武器とした、単発系キャラとなっているぞ。

新ステージ公開

闘いの舞台となるステージは、『鉄拳』の誇る独特の世界観を見事に描き出す重要な要素。新バージョンである『鉄拳6BR』では、当然のごとく新たなステージが追加されているようだ。『鉄拳6』では総ステージ数12と少なめだったが、今回は一体どこまで増えるのだろうか？



豪華なホテルの広場を舞台としたステージ。その形状は円形に近く、壁周りの攻防にも変化が生まれそうだ。なお、発光する噴水は色が随時変化していく模様。



とある基地のヘリポートで闘う、正方形のスタンダードなステージ。G社と三島財閥による戦闘の影響を受けているのだろうか、基地内には炎上する区画も見受けられる。

寝たきり博士の娘?、10年振りの復活

その名の通り、Dr.ボスコノビッチの愛娘（『鉄拳3』での吉光のストーリーで示唆されていた）であるアリサ。一見すると未来のアイドルチックな出で立ちだが、繰り出す技は一癖も二癖もあるものばかり。『鉄拳』もついにイロモノ萌えの時代か!?



小型のブースターを噴射して空中から突進するアリサ。イロモノ具合はシリーズ中随一であろう。さしずめ効果音は「ブーン」ってな感じ?



ただのアッパーに見えるが、アリサの腕に付いたチェンソーと明らかに多段ヒットなエフェクトに注目!! この娘、吉光を超える無法振りだ。



見た目を裏切る意外性のカタマリ

うっそうと茂る深い森の中、厳重に警備の張り巡らされた研究施設があった。
研究所所長の名を取り、ボスコノビッチ研究所とも呼ばれるその施設は、
三島財閥で使用される兵装の研究開発も一手に引き受ける、重要施設の一つであった。

研究所の最深部に位置する最重要保安区画。
その一室に、透明なカプセルの中で静かに眠る一人の少女がいた。
彼女の名は、アリサ・ボスコノビッチ。
果たして彼女は一体何者なのか……

アリサ・ボスコノビッチ
Alisa Bosconovitch

（国籍：ロシア）

気になる新技 果たしてその性能は!?

既存のキャラクターに追加される新技も、バージョンアップにおけるお楽しみの一つ。対戦バランスの調整をふまえたキャラクターのリニューアルも気になるところだ。各技の変更点などは、続報が入り次第お伝えしていきたい。興奮して待て！



足を払うような下段チョップを繰り出すレオ。ダウン誘発技ではなさそうだが、横方向に強そうな動きなので、跪膝と使い分けることで効果を発揮しそうだ。



鋭いエルボーで相手を吹き飛ばすブライアン。ローリスクな中段のダウン誘発技としてすでにミドルサイドキックを持っていたので、その性能差が気になる。

新アイテム大量追加!!



さまざまな髪形パーツを組み合わせることで好みの髪形を作れる『ヘアカスタマイズシステム』を新搭載！組み合わせられる髪形パーツの詳細は今後の情報を待て！

本誌ライターが語る 新要素への期待!!

編集部 さて、先日のAMショーで『鉄拳6BR』を取材してきたわけですが、皆さんどこが気になりました?
墨れ 全キャラともにカスタマイズ可能パーツがかなり増えるみたいだね。頭部を中心にかなり増えてるらしいから、ガンリュウとかかなりヤバそう。
タケヤマ 俺が気になったのはステージの追加。壁までの距離が違い新ステージもいくつか増えてたんで、既存の戦術に変化が出てくる予感。
ユウ 新ステージは背景がどこも幻想的で興奮しちゃうね。既存ステージの細部の工夫も一新されてた。
ハメコ システム面では下段さばきの仕様が変更されてたね。パンチさばき時は相手地上で有利、キックさばき時はバウンドのようなモーションになってた。
タケヤマ 下段攻撃を読んだら何でもさばけばいいってわけじゃないのか。面白くなりそうですね。


反逆せよ、
血統の軛。
くびき
アリサ・
ボスコノビッチ
ラース・
アレクサンダーソン
TEKKEN 6
BLOODLINE REBELLION
BANDAI NAMCO Games
株式会社バンダイナムコゲームス
TEKKEN OFFICIAL
http://www.tekken-official.jp/
©1994-2008 NAMCO BANDAI Games Inc.


馬力・コース・車種追加!!
さあ、どこからやりこむか!
namco
湾岸ミッドナイト
MIDNIGHT
MAXIMUM TUNE
3DX
湾岸ミッドナイト マキシマムチューン3 デラックス
三大都市制覇!
名古屋高速環状登場!!
スバル「インプレッサ WRX STI」
車を選んでください
話題の最新車種を
いち早く追加!
三菱「ランサーエボリューションX」
©Michiharu Kusunoki/Kodansha Ltd. All rights reserved.
Based on the original comics "Wangan Midnight" created by Michiharu Kusunoki, serialized in Kodansha's "Young Magazine"
©2003 - 2008 NAMCO BANDAI Games Inc.
All trademarks and copyrights associated with the manufacturers, cars, models, trade names



AMショーVer.の11キャラをチェック!!

THE KING OF FIGHTERS XII™



※掲載内容はすべて開発中のものです。
改良のため変更される可能性があります。

来年春に『KOF』シリーズ15周年記念作品として稼働予定の『KOF XII』が、AMショーにてついに実機出展。今回はそこで使用できたキャラの、イラストと画面写真を一挙公開だ!

Text:カイゼルちくわ

THE KING OF FIGHTERS 15th ANNIVERSARY ©SNK PLAYMORE

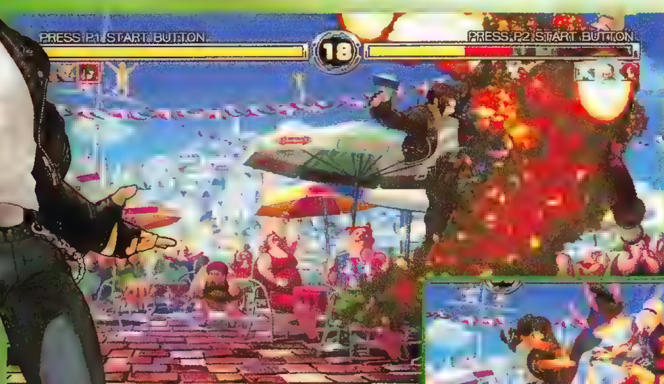
THE KING OF FIGHTERS XII

■メーカー	SNKプレイモア
■ジャンル	2D対戦格闘
■操作方法	8方向レバー+4ボタン
■発売日	2009年4月予定
■使用基板	—



火炎跋扈

草薙 京
Kyo Kusanagi





おなじみの必殺技・鬼焼きは、その炎が奥行きの感じられるド派手なものに。七拾五式・改などほかの必殺技も健在で、本作でも万能な活躍が期待できそうだ。



シューティングスター



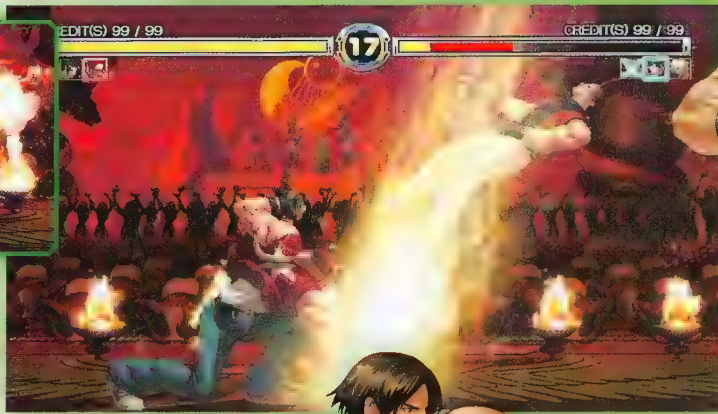


『KOF』きってのだて男、紅丸も参戦が確定! 写真から分かる通り、雷靭拳や雷光拳のエフェクトは、ほかのキャラとは一線を引くまぶしさと美しさを持つ。かつてNo.2と称された男の活躍やいかに!?

二階堂 紅丸
Benimaru Nikaido

はみ出しインプレッション ここでは、AMショーで一足先に『KOF XII』を体験した極限堂&キャベツの二人が、各キャラのファーストインプレッションをお届け! ●**京**:衣装は'99以降のものだけど、技は闇払いや朧車など'95がベースっぽい。金髪のカラーがあったのが衝撃的!(キャベツ) ●**紅丸**:雷のエフェクトがとにかく派手。周囲に雷を放つ新超必殺技があって、それが特にカッコ良かった!(キャベツ)





サウスタウンの英雄は、昔の衣装を身にまとって登場。体格はよりパワフルにビルドアップされており、本作でも攻撃力、爆発力の高さに期待がかかる。写真の通り、必殺技のバーンナックル、超必殺技のパワーゲイザーの迫力も健在だ。



伝説の狼

テリー・ボガード
Terry Bogard



テコンドー界の至宝

キム
Kim





初の出演作『サイコソルジャー』に近い姿での参戦となるアテナ。もちろん本作でも、サイコボールアタックやフェニックスアローといった超能力による多彩な必殺技は使用可能。バランス良く活躍してくれることだろう。



永遠のサイキックアイドル

麻宮アテナ
Athena Asamiya



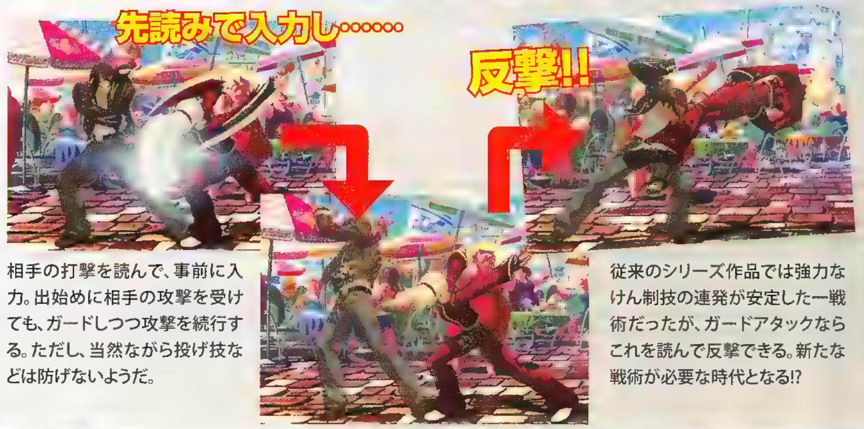


各種足技のリーチと安定性から、シリーズを通して使用率が高いキム。右小写真の飛翔脚以外にも、半月斬などの主力必殺技の存在を確認できた。毎シリーズ高い威力を誇る、超必殺技を絡めた連続技の発展にも注目したいところ。

新システム最新分析①

ガードアタック

以前からその存在が公開されていた新システムの一つ、「ガードアタック」。その性能だが、AMショーバージョンでは「ガード中に入力して反撃する」ガードキャンセル系の攻撃ではなく、事前に出しておいて相手の攻撃を無効化しつつ強烈な反撃をたたき込む、従来のシリーズ作品でいうところの「出始めにガードポイントが付いた攻撃」のような共通技と判明。切り返し技として頼りになりそうだ。



相手の打撃を読んで、事前に入力。出始めに相手の攻撃を受けても、ガードしつつ攻撃を続行する。ただし、当然ながら投げ技などは防げないようだ。

従来のシリーズ作品では強力なけん制技の連発が安定した一戦術だったが、ガードアタックならこれを読んで反撃できる。新たな戦術が必要な時代となる!?

はみ出しインプレッション ●テリー：おなじみの技がそろい、今まで通りの感覚で使えました。テリー使いの方々はご安心を。（キャベツ） ●キム：元々足技が中心のところ、グラフィックが強化されてよりダイナミックに。半月斬が空中でも出せてビックリ。（極限堂） ●アテナ：絶妙なむっちり感……かわい過ぎてヤバいです。（キャベツ） サイコソード下降中のひらひらなスカートがイイ!（極限堂）





ラルフは本作でも、爆炎を伴うパンチ技を引っさげて参戦。その鍛え上げられた肉体はテリー以上で、レオナと並ぶとその差は歴然。一撃の重さも相変わらずだ。



ワンマン・アーミー
ラルフ・ジョーンズ
Ralf Jones

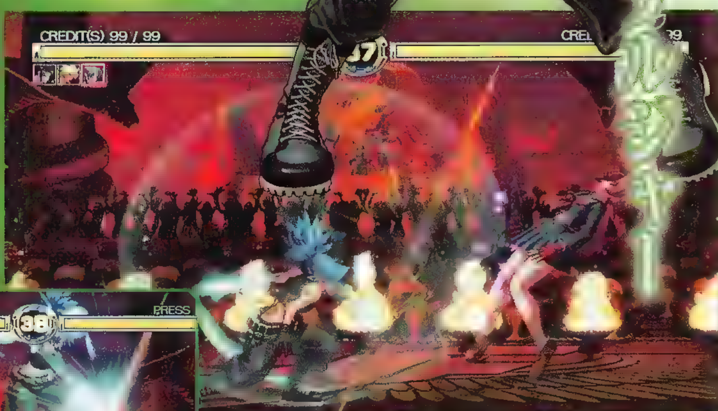


サイレント・ソルジャー
レオナ・ハイデルン
Leona Heidern





再び若き日の姿に戻った、極限流空手が誇る無敵の龍、リョウ。下写真の飛燕疾風脚など、本作でも従来通り、一撃に重みのある極限流の技で闘う。





今回は勝ちポーズのみならず、最初からタンクトップ姿という軽装での登場となるレオナ。ムーンスラッシャーは上の写真からも想像できるように、今まで通りの広い攻撃範囲を持つ。さらに小写真にあるXキャリバーなどの必殺技も確認できた。



無敵の龍
リョウ・サカザキ
Ryo Sakazaki

新システム最新分析②
相殺

攻撃同士がぶつかり合った際、お互いに打ち消しあって無効となる新システム「相殺」。今回新たな仕様として、飛び道具に対しても通常技などで相殺が可能なことが判明した。

従来のシリーズ作品では、高性能な飛び道具に対してケズリダメージを嫌って避け行動を取るとそのスキを狙われる、という場面が多かったが、本作ではタイミングさえ間違わなければ、ローリスクで無効化できるのだ。



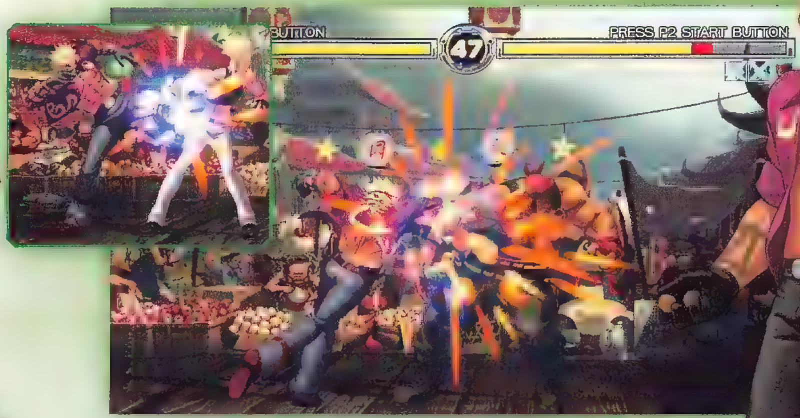
通常技らしき下段蹴りでパワーウェイブを相殺。飛び道具で封殺されることは無い？

第三の新システム!!
クリティカルカウンター

AMショーバージョンでは未実装だったが、配られたチラシの中で第三の新システムの存在を確認！「相手の攻撃に対し、カウンターで近距離の強攻撃を当てて行動不能な状態にする」とのことだが――、その詳細やいかに？

はみ出しインプレッション ●**ラルフ**：爆発パンチ系の新技が二つあって、打撃キャラとして期待できそう。遠距離立ちCも健在でした。（極限堂）●**レオナ**：Xキャリバーが突進技になるなどアレンジされているので、仕上がりが楽しみ。（キャベツ）新衣装を見て使いたくなりました。（極限堂）●**リョウ**：全体的に表情が厳しくなって、より男前に。虎煌拳が全然飛ばないので近距離キャラかな？（極限堂）







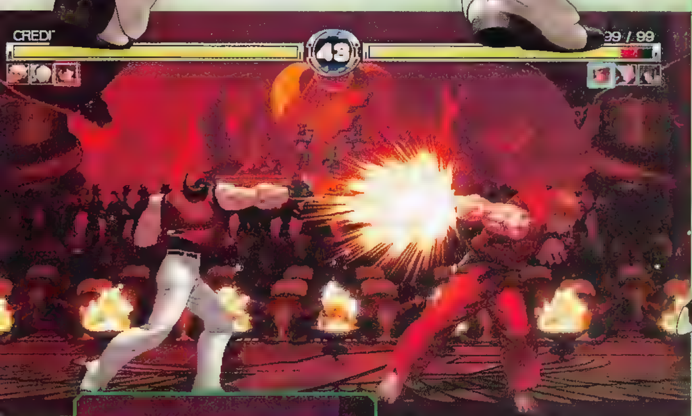
最強の虎

ロバート・ガルシア
Robert Garcia

上海の武神

旧作では主人公（アッシュ）チームのパワー担当、喧嘩師シェン・ウーが三たび登場。一撃必殺の打撃技に特化したキャラ特性は相変わらずで、写真のように激拳や斧旋脚など、荒々しい技が本作でもさく裂する！

シェン・ウー
Shen Woo





極限流空手の双璧、最強の虎・ロバートも、リョウとともに参戦確定。上写真の龍撃拳はロバート独自の技だが、本作での細かな性能が気になるところ。もちろん、極限流の共通技・覇王翔吼拳も健在だ。





嘲笑う火影

アッシュ・クリムゾン
Ash crimson

『2003』からの新主人公であるアッシュは、本作でもスタンダードとトリッキーの両面を併せ持つ。左上写真のテルミドールの準備動作など、その多彩な表情やしぐさにも要注目だ。

極限堂&キャベツの『XII』どうっすか？

生粋のKOFっ子である極限堂&キャベツの二人が、AMショーでついに「XII」を初体験！その衝撃と興奮をそのままお届けしよう。

極限堂　ついに『XII』をプレイできたね！
キャベツ　とにかくグラフィックがスゴイ！これまでと同じキャラでも新鮮味があるよ。
極限堂　モーションも作り込まれてて、思わず見とれちゃった（笑）。基本的なゲームシステムは今まで通りみたいだけど、新システムはどう？
キャベツ　ガードアタックは当て身技のような感覚で使えたから、守りの要になりそう。
極限堂　相殺もよく起こってたよね。相殺した後の攻防がかなり重要になりそうだ。
キャベツ　後は追撃できる崩れダウンとか、やられパターンが増えているのが面白かった。
極限堂　気になる登場キャラだけど、全20人らしいから残り9人。競争率高いな～（笑）。
キャベツ　チラシには「遊びは終わりだ！」の人や巨漢悪役マスクマンの姿があったよ。
極限堂　まぁ、でもとりあえずアテナが居るから OKでしょ！　アテナかわいい!!
キャベツ　極さん興奮し過ぎ（笑）。アテナがかわいいのは認めるけど、色々と期待大です。

開発の状況は？
SNKプレイモア 一問一答

●開発状況は？／順調です。AMショーでは開発度60%でしたが、その後もどんどん精度を上げています。●登場キャラは20人で確定？／その予定です。今作はまず対戦ツールに特化させているため、残念ながらストーリーは搭載していません。ただし、アッシュ編はいずれ必ず完結させます。●ほかにはどんなキャラが？／歴代のタイトルから人気のあるキャラや、いろいろな闘い方を楽しめるキャラをチョイスしています。TGS2008では、さらなる追加キャラを公開予定です。●「クリティカルカウンター」とは？／初心者、熟達者の両方にとってやさしいシステムです。不慣れな人でもボタン連打だけで連続攻撃を決めることができ、慣れた人なら先を見越した攻撃を組み立てられる、『KOF』史上最も気持ちのいい"蹴り"のシステムです。●読者の皆さんへ一言！／続報を心待ちにしていただいた読者の皆さま、大変お待たせしました！今後はTGS2008やロケテストなど、『XII』に触れていただく機会も増えると思われます。引き続き総力を上げて、2D格闘の世界を変える究極の『KOF』を作り上げますので、どうぞご期待下さい！

※TGS2008＝東京ゲームショウ2008

はみ出しインプレッション
●ロバート：「'98UM」以外では久々の登場。'95以前に近い技に、独特なモーションの蹴りが加わってました。（極限堂）　●シェン・ウー：技などは「XI」と大体同じ。怒とうのラッシュ力が健在かが気になる（キャベツ）。　●アッシュ：しゃがみなどのポーズや必殺技のモーションが一新され、よりおどけた感じに。設置系の新技があったので、遠距離戦重視になりそう!?（極限堂）

稼働直前!「すっごい!」みんなにもうすぐ会えるよ～!!

すっごい!ARCANA HEART 2 アルカナハート2
～転校生 あかねとなずな～

AMショーでプレイ可能な実機がお披露目となり、稼働に向けて期待が高まるばかりの『すっごい!アルカナハート2』。今回は新聖女や新アルカナが持つ技を中心に、『すっごい!』の新要素をご紹介。既存キャラを使う予定の人は、お好みのカラーがあるか確認しておこう。

すっごい!アルカナハート2 ～転校生 あかねとなずな～
■メーカー ：エクサム
■ジャンル ：ハートフル2D対戦アクション
■操作方法：8方向レバー+5ボタン
■発売日 ：10月予定
■使用基板：eX-BOARD(エクスボード)

※掲載内容はすべて開発中のものです。改良のため変更される可能性があります。



言霊を込めて必殺技を連発……私、カッコいい?なんてね♪

犬若あかね

霊術が中心の犬若一族では珍しく、体術を得意とするあかね。スピードと豊富な足技が身上で、固有の言霊ゲージを使えば、より素早くトリッキーな動きが可能だ。 Text:ケンちゃん

特	地上:→+C	
必	魂振り(たまふり)	↓↓+攻撃(地)
必	風払い(かぜはらい)	↓↘→+攻撃(地)
必	鳥翔け(とりがけ)	↓↓+攻撃(空)
必	月砕き(つきくだき)	→↓↘+攻撃(地/空)
必	花薙ぎ(はななぎ)	↓↙←+攻撃(地/空)
必	花映し(はなうつし)	←↓↙+攻撃(地)
必	風舞い(かぜまい)	←↙↓↘→+攻撃(地/空)
必	風紋(ふうもん)	AC同時押し(地/空) ※立ち、しゃがみ、空中の3種類
超	満月落とし(まんげつおとし)	→↓↘+AB同時押し(地/空)
超	あかね分身の術	↓↙←+攻撃(地)
C	瞬刻(しゅんこく)	→↘↓↙←→+AB同時押し・攻撃連打(地)

必殺技キャンセル必殺技!?

「言霊」を込めることで潜在能力を引き出す法を使うあかね。体力下の言霊ゲージは魂振りによって増加し、3個までストック可能。この言霊ゲージがあれば、必殺技をキャンセルして必殺技を出せるのだ。多彩な必殺技を使い分ければ、トリッキーに動けるぞ。



言霊ゲージは魂振りのAで一つ、Bで二つ、Cで三つ増加する。一つにつき1回キャンセルが可能なので、三つたまっていれば必殺技を4連発することもできる。

攻撃は足技のみ!

あかねの格闘スタイルは「天性の足クセの悪さ」。攻撃に手は使わず、すべてが足技なのだ。飛び道具は無くリーチはそれほど長くないものの、それを補って余りある驚異的なスピードを備えているぞ。

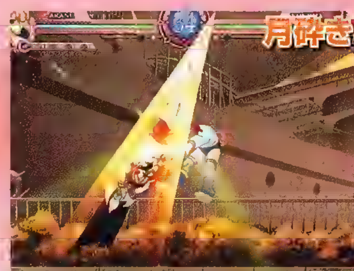
鳥翔けは、斜め前に急角度で降下する突進技。Cで出すと、ボタン押しっぱなしで攻撃を遅らせられる。花薙ぎはヒットすると相手を捕らえ、地面にたたき付ける打撃技。花映しは攻撃を受け止めて反撃する技で、ボタンによって成立後の反撃位置が異なる。

満月落としは斜め上に蹴りを放ち、ヒット時は無数の蹴りを決めて相手を地面にたたき落とす技だ。



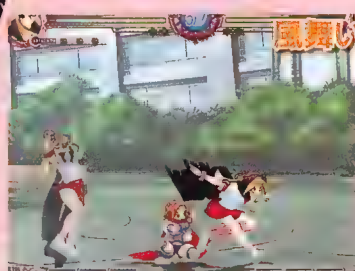
風払い(かぜはらい)

前方へのステップから足払いを繰り出し、さらにバック転蹴りを出しつつ大きく跳び退く連続技に役立ちそうな必殺技。



月砕き(つきくだき)

きりもみ回転しつつ斜め前に急上昇して蹴り上げる。相手空中ガード時はガードクラッシュ効果アリ。割り込みや対空用!?



風舞い(かぜまい)

その場に残像を残しつつ、姿を消して高速で移動する技。地上、空中共にAで前方、Bで後方、Cで前斜め上に移動。



風紋(ふうもん)

腕を交差させて構えを取り、攻撃を受けると相殺を起こす。立ち、しゃがみ、空中があり、それぞれ相殺できる位置が異なる。



あかね分身の術

乱舞系の超必殺技。突進攻撃がヒットすると相手を捕らえ、四人に分身して連続攻撃を決める。連続技の要になるか!?



瞬刻(しゅんこく)

超高速で突進し、ヒット時は相手の左右を往復するように突進攻撃を連発。ヒット後にボタン連打で攻撃回数がアップ。

すっごい!ひみつメモ
●**コマンド表の見方**:技名左にある項目の意味は以下の通り。特=特殊技、必=必殺技、超=超必殺技、C=クリティカルハート、属=属性効果、ブラスト=アルカナブラスト、フォース=アルカナフォース、ブレイズ=アルカナブレイズ。また、コマンドの「攻撃」はAorBorC、「・」は前後のコマンドを順に入力、(地)は地上のみ、(空)は空中のみ、(地 空)は地上、空中のどちらでも使えることを表します。

犬若 あかね カラーバリエーション



犬若 なずな カラーバリエーション



霊力の使い過ぎに注意

なずなは必殺技や超必殺技のほとんどが、使用時に体力下の霊力ゲージを消費する。霊力は自動的に回復するが、使い切るとしばらく回復しなくなり、その間は霊力を消費する技やアルカナコンボが使えなくなってしまう。その分、使いやすい技がそろっているのだ。

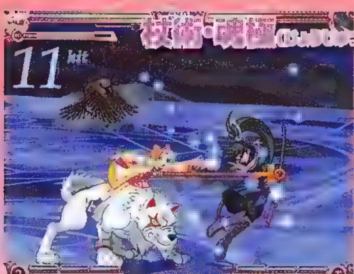


通常技は霊杖や霊獣によるものが多く、リーチと攻撃範囲に優れる。通常技は霊力ゲージを消費しないので、うまく使って霊力を温存するのが重要になりそうだ。

独特の移動や使役術の数々

なずなは霊獣に乗っているため、移動がやや特殊。ジャンプやステップは前方への移動距離が非常に長く、逆に後方は短い。ジャンプの軌道は低めだ。

杖術・真鉋は、Aで前方近距離、Bで前方遠距離、Cで斜め上に霊杖を放つ飛び道具。追加入力により、放った霊杖を回転させて攻撃。鳥術・鵺鳥＆鶺は、霊鳥がなずなに追従するか、その場に停滞するかを切り替える技。鳥術・梓弓は霊鳥に霊力を送り込み、霊鳥が相手に向かって飛び道具を放つ技。霊術・朝露は、体力を消費して霊力を回復する技。鳥獣・五百重波は、霊鳥と霊獣が連続で攻撃する乱舞技だ。



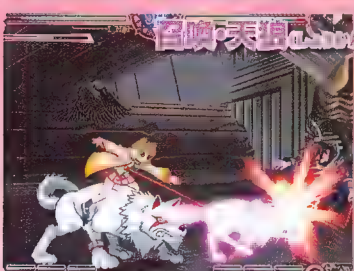
杖術・魂極(じょうじゅつ・たまきわ)

霊杖で足元を攻撃し、相手を捕らえて無数の突き攻撃をたたき込む技。ヒット時は霊力ゲージが回復するのが特徴だ。



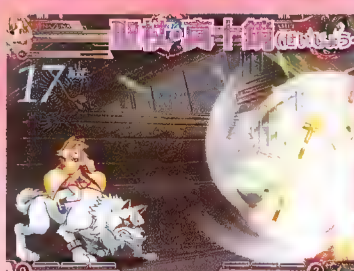
獣術・陽炎(じゅうじゅつ・かぎろい)

霊獣が体当たりする突進技で、Cで出すと突進後に回転しつつ降下してさらに攻撃する。奇襲や連続技に使えそうだ。



召喚・天狼(しょうかん・てんろう)

前方に進む狼を召喚する飛び道具。なお、玉兎は後方の地面～画面端～画面上部を飛び跳ね、鈴蜂は中空を前方に飛ぶ。



聖杖・真十鏡(せいじょう・まそかがみ)

霊杖を前方に放って攻撃し、さらに高速回転させて攻撃する超必殺技。回転部分は多段ヒットし、相手を打ち上げられる。



解放・射干玉(かいほう・ぬばたま)

無数の蝶を召喚。暗転中にボタンを押し続けると、それに応じて蝶が天狼、玉兎、鈴蜂に変化する。連続で使えばこの通りだ。



封呪・鳴神(ふうじゅ・なるかみ)

跳び掛かって霊杖で攻撃し、ヒット時は相手を捕らえて雷を落とす。追加入力に失敗すると、自分もダメージを受ける。



犬若 なずな

Inuwaka Nazuna

霊杖による通常技はリーチが長く、霊鳥や霊獣などを使役する必殺技は多彩かつ強力。特に飛び道具系の技が豊富で、幅広い闘い方ができそうなキャラだ。

Text：伝説のオタク

特	地上：→+A、↘+攻撃／空中：→+B	
必	杖術・真鉋(じょうじゅつ・まかな)	↓↘→+攻撃・攻撃連打(地)
必	杖術・魂極(じょうじゅつ・たまきわ)	→↘↓↙←+攻撃(地)
必	獣術・陽炎(じゅうじゅつ・かぎろい)	→↓↘+攻撃(地／空)
必	鳥術・鵺鳥(ちょうじゅつ・ぬえどり)	霊鳥追従モード中に↓↓+攻撃(地)
必	鳥術・鶺(ちょうじゅつ・はいたか)	霊鳥遠隔モード中に↓↓+攻撃(地)
必	鳥術・梓弓 ちょうじゅつ・あずさゆみ	←↓↙+攻撃(押しっぱなし)(地)
必	召喚・天狼 しょうかん・てんろう)	→←↙↓↘→+A (地)
必	召喚・玉兎 しょうかん・ぎょくと	→←↙↓↘→+B (地)
必	召喚・鈴蜂 しょうかん・すずばち)	→←↙↓↘→+C (地)
必	霊術・朝露 れいじゅつ・あさつゆ	↓↑+攻撃(地)
超	聖杖・真十鏡(せいじょう・まそかがみ)	↓↘→+AB同時押し(地)
超	鳥獣・五百重波(ちょうじゅう・いおえなみ)	↓↙←+攻撃(地)
超	解放・射干玉(かいほう・ぬばたま)	→←↙↓↘→+AB同時押し(地)
C	封呪・鳴神(ふうじゅ・なるかみ)	→↘↓↙←→+AB同時押し・←・↓・←・↓・←・↓・←・↓・←・AB同時押し(地)

すっごい! ひみつメモ

●**あかね補足**：言霊による必殺技のキャンセルは、相手に当てなくても可能。移動技の風舞いなどもキャンセルできるので、うまく使えば素早い動きで相手をほんろうできそうだ。

●**なずな補足**：鳥術・鵺鳥での遠隔モード中は霊力ゲージを少しずつ消費するが、霊鳥が攻撃時以外その場で停滞する。一方、鳥術・鶺での追従モード中は、霊鳥がなずなを追いかけるように動く。

音のアルカナ



フェネクス

音波や共鳴、反射など特殊な性質の飛び道具がそろった音のアルカナ。必殺技を組み合わせることで、多彩な連係が組めそうだ。

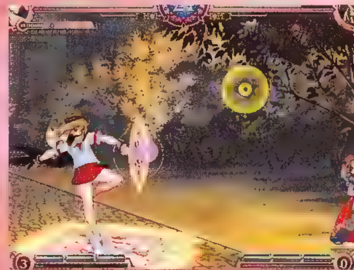
	ユニソヌス	立ちE、しゃがみEヒット＆ガード時に発動
	カノン	↓↘→＋E（地／空）
	アクセンタス	↓↓＋E（地／空）
	エコー	↓↙←＋E（地／空）
	ヴィーヴォ	↓タメ↑＋E（地／空）
	カンティレーナ	↓↘→↓↘→＋E（地／空）
	タセット	→↘↓↙←→＋E（地）
ブラスト	アルス・アンティクア	CE同時押し（地）
フォース	アルス・ノーヴァ	ABC同時押し（地／空）
ブレイズ	アレルヤ	↓↘→＋ABC同時押し（地）

音波を共鳴させて攻撃

音のアルカナの大きな特徴は、音波の共鳴による攻撃。必殺技のカノンは設置しただけでは何の効果も無いが、ほかの必殺技を当てると共鳴を起こし、当たった必殺技に応じた攻撃に変化するのだ。また、音波を放って攻撃するアクセンタスやエコーは、自身の周囲という既存のアルカナでは珍しい攻撃範囲を持つので、独特の連続技や連係を作れそうだ。

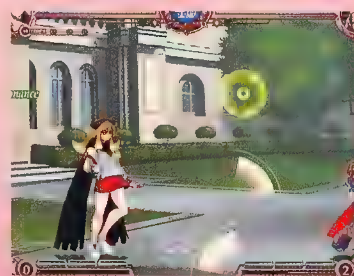
ユニソヌスは、立ちE、しゃがみEを相手に当てた際（ガード含む）、自動的にカノンが設置される属性効果。カンティレーナはカノンを複数設置する超必殺技で、暗転中にボタンを押し続けると、それに応じて配置が変化。もう一つの超必殺技・タセットは、相手の飛び道具をすべてかき消す技だ。アルス・アンティクアは、通常技ヒット時にカノンが設置されるように。アルス・ノーヴァは、カノンにほかの技を当てて共鳴したときの攻撃がパワーアップするぞ。

カノン



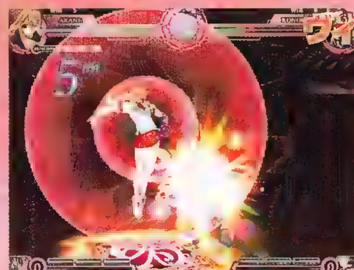
目の前に円形の音波を設置する技。設置しただけでは効果は無いが、ほかのアルカナ技を当てると共鳴してその技に変化。

エコー



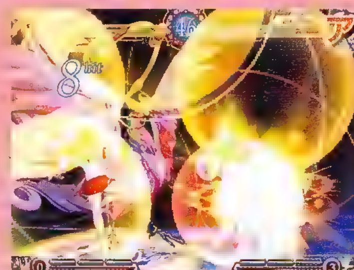
地上では斜め上、空中では斜め下に扇状の音波を飛ばす。画面端に触れると反射するが、反射するまでは攻撃判定が無い。

ヴィーヴォ



身体の周りに音波を放って攻撃する。アクセンタスの強化版。攻撃範囲が非常に広いため、連続技に役立ちそうだ。

アレルヤ



フェネクスが出現し、周囲に無数の音波を発生させて攻撃するアルカナブレイズ。攻撃範囲が非常に広いのが特徴だ。

明日のために花を育成

花のアルカナ最大の特徴は、幻の花と夢の花による花の設置。花はすぐ近くに居るとパワーゲージ増加などの効果が得られるほか、摘花によって採取すると、体力回復などまた違った効果を得られる。花は時間経過によって芽→つぼみ→花→実と成長し、成長段階によって効果が変化。花は相手の攻撃などで壊されることが無く、ラウンドが進んでもそのまま残るので、先を見越して育てておけば後半に有利となるのだ。実の状態でさらに段階が進むと枯れて効果が無くなってしまうので、その前に採取したい。

露花は、立ち＆しゃがみEのヒット時に、相手のパワーゲージを吸収する属性効果。一重咲は花の形の飛び道具を放つ技で、発生前にレバーで飛ばす方向を変えられる。花に嵐は一重咲を拡散させる技で、広範囲を攻撃できる。うつろいの光は、自分が設置したすべての花を一段階成長させる超必殺技だ。

護りの花弁（まもりのかべん）



カウンターヒットを無効化する属性効果。本作でのカウンターヒットは大ダメージにつながるので、地味ながら重宝しそうだ。

幻の花、夢の花（まぼろしのはな、ゆめのはな）



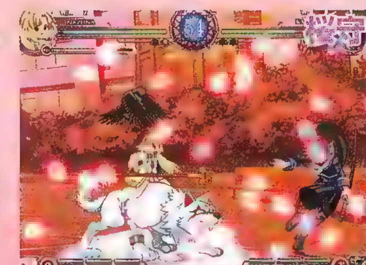
花を設置する技。必殺技の幻の花は数種類からランダムで発生。超必殺技の夢の花は1種類のみで、一つだけ設置可能だ。

八重紅彼岸（やえべにひがん）



花に嵐よりも巨大な花の渦を前方に発生させる。攻撃判定が広く持続時間が長いため、起き攻めや固めで使えそうだ。

桜守（さくらもり）



アルカナブレイズは画面全体に攻撃判定が発生。ヒットした際は相手を捕らえ、桜の花びらが舞い散る美しい演出に。

花のアルカナ



カヤツヒメ

設置した花がラウンドをまたいで残るのが特徴的な花のアルカナ。ほかにも優秀な属性効果や飛び道具がそろっているぞ。

	護りの花弁（まもりのかべん）	被カウンターヒット時に発動
	露華（ろか）	立ちE、しゃがみEヒット時に発動
	一重咲（ひとえざき）	↓↘→＋E（地／空）
	→花に嵐（はなにあらし）	一重咲存在中に↓↘→＋E（地／空）
	幻の花（まぼろしのはな）	↓↙←＋E（地）
	摘花（てきか）	幻の花、夢の花付近で↓↓＋E（地）
	八重紅彼岸（やえべにひがん）	↓↘→↓↘→＋E（地／空）
	夢の花（ゆめのはな）	↓↙←↓↙←＋E（地）
	うつろいの光（うつろいのひかり）	→↘↓↙←→＋E（地）
ブラスト	曼珠沙華（まんじゅしゃげ）	CE同時押し（地）
フォース	夢幻の花園（むげんのはなぞの）	ABC同時押し（地／空）
ブレイズ	桜守（さくらもり）	↓↘→＋ABC同時押し（地）

すっごい！ひみつメモ

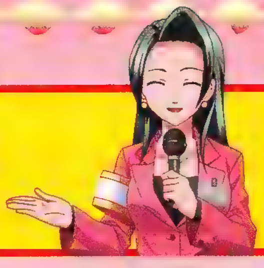
●**音のアルカナ補足**：カノンにエコーを当てて共鳴させると、当たったカノンがエコーに変化。このエコーがさらにほかのカノンに当たれば、連続で共鳴して次々とエコーが発生するぞ。

●**花のアルカナ補足**：アルカナブラストの曼珠沙華は、花の効果（接触時）を得られる範囲が拡大。アルカナフォースの夢幻の花園は幻の花が自動的に発生し続け、成長速度が大幅に上昇する。

アルカナSIGNALS!

出張拡大版!!

突然ですが兵藤です！　今回はいつもの「SIGNALS！」を飛び出し、幕張メッセで開催されたAMショーのレポートほか、マル秘情報をお届けします！



先取り変更点情報!!

『すっごい!』では、各種復帰動作で避けられる連続攻撃だと、ヒット数表示が青から赤に変化します。連続技がつながっているかどうか、すぐに分かりますね。また、アルカナ選択時にスタートボタンを押すと、アルカナを隠せるようになっています。

新聖女カットインアニメーション

AMショーでご覧の方も、未見の方もご注目！　新聖女二人の超必殺技カットイン、その詳細を入手しました！

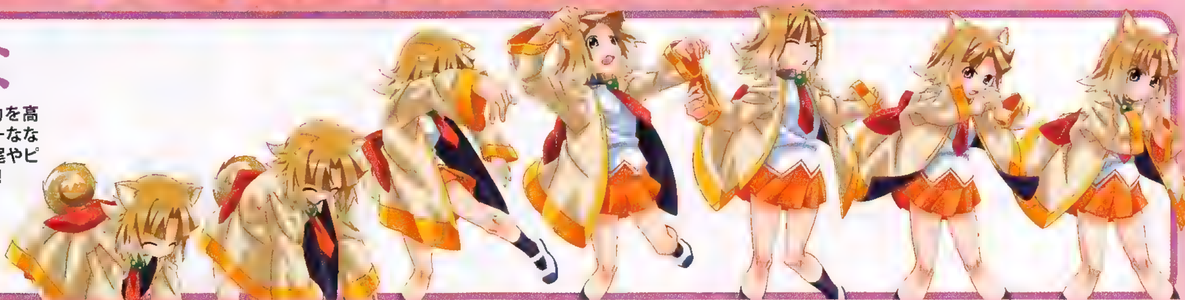
あかね

突進・乱舞系の超必殺技ばかりを持つあかねさんは、カットインも疾走感満点！　このときばかりは目が本気!?



なずな

大きく息を吸って霊力を高める姿が、実にラブリーななずなさん。丸まった尻尾やピンと立つ耳も可憐です！



AMショーにて『すっごい!』プレイアブル出展!!

9月18日～20日に幕張メッセで開催されたAMショーでは、ついに『すっごい!』が実機出展されました！　下の画像は、当日会場の筐体に飾られていたインストカードの一部です。

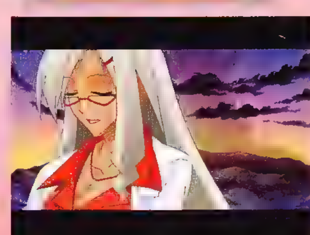
いち早く新聖女を操作できるチャンスとあって、キャラクター使用率は犬若姉妹に集中。各筐体で早くも白熱の対戦が見られ、稼動後の姉妹の人気や活躍に期待が高まるところです。

さらに19日～20日には、『アルカナ2』エクサム公式全国大会の決勝も開催され、エクサムブースは始終大盛況となりました。大会の結果につきましては、P089の速報をご覧下さい!





今回も2年A組メンバーに扮したコンパニオンが、皆さまをご案内！



筐体では新オープニングも見られ……って、あの、一瞬映ったこの女性は一体だれですか!?

すっごい! ひみつメモ　ひみつメモの現場から、引き続き兵藤です。AMショーの会場では各新作の出展や大会以外にも、グッズの配布やあかねさん役の声優・新堂真弓さんが全国大会の応援に駆け付けるなど、さまざまな催しで「すっごい!」盛り上がりを見せていました！　なお、配布されていたグッズはエクサム様のご厚意により、読者プレゼントとしてご提供いただきました！　ご希望の方はP071をご覧下さい。

既存キャラクター追加カラー集

『すっごい!』で追加される既存キャラの新カラー（一部『FULL!』からの復活）をどーんと公開！スタートボタンを押しつつ決定すれば選べるぞ。












スタート+A
スタート+B
スタート+C
スタート+D
スタート+E


美凰
スタート+A
スタート+B
スタート+C
スタート+D
スタート+E


リリカ
スタート+A
スタート+B
スタート+C
スタート+D
スタート+E


リーゼロッテ
スタート+A
スタート+B
スタート+C
スタート+D
スタート+E


頼子
スタート+A
スタート+B
スタート+C
スタート+D
スタート+E


きら
スタート+A
スタート+B
スタート+C
スタート+D
スタート+E

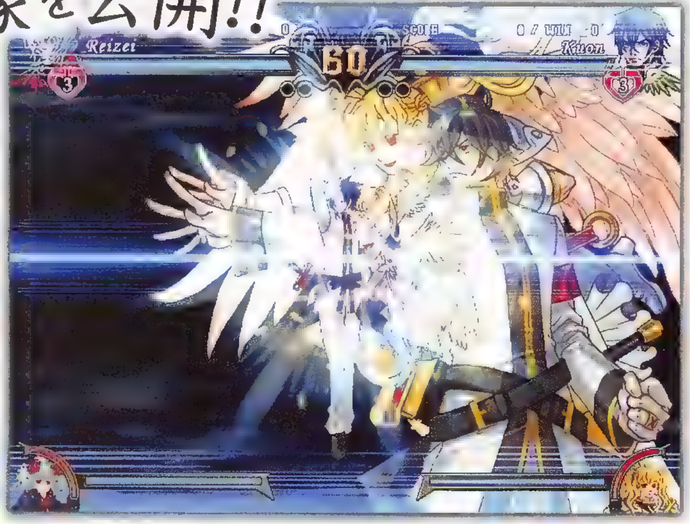

フィオナ
スタート+A
スタート+B
スタート+C
スタート+D
スタート+E


アンジェリア
スタート+A
スタート+B
スタート+C
スタート+D
スタート+E



新たな契約者と新着画像を公開!!

Daemon Bride デモンブライド



© Examu Inc.

AMショーではついにプレイ動画が公開され、期待が高まる『デモンブライド』。今月は新たに判明した契約者とその契約天使に加え、新着の画面写真とゲームシステム情報をいち早く紹介しよう。

Text:カイゼルちくわ

デモンブライド
■メーカー：エクサム
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：今冬予定
■使用基板：eX-BOARD（エクスボード）

※掲載内容はすべて開発中のものです。改良のため変更される可能性があります。

学園の副会長は、熱血漢の契約者！

今回新たに公開された契約者は、教立ステラ学園の熱血男子生徒・明日真。見ての通りの熱血漢で、学園の副会長という重要な立場に居る存在だ。

生徒会執行部の「肉体労働」とは、やはり秩序を乱す者との闘いなのか？　ウリエルの力による巨大なこてを使い、強烈な拳の技で闘う姿が想像できる。

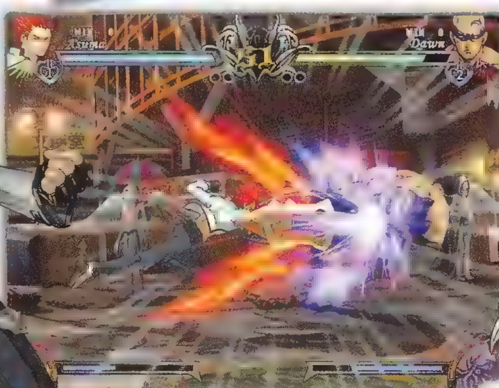
熱拳爆砕！轟く雄叫び（ウォークライ）!!

獅堂 明日真

Asuma Shidou

「全っ然足りねぇ！熱さがぁ！テメェにはぁ足りねぇ!!!」





巨大なこてによる強烈な一撃を受けては、さすがのドーンもただでは済まない!?　その熱く燃えたぎる性格の通り、接近戦主体の打撃キャラなのだろう。

三度の飯よりケンカ好きの陽気な熱血漢
相手が強ければ強いほど熱くなる。頭を使うのは苦手。
零彗が学園を追われた後副会長の座に就いたが、もっぱら肉体労働専門。

（CV:伊藤 健太郎）



「落ち着けぃ。この馬鹿弟子が！」

誇り高き勇武の教え

ウリエル

騎士としての勇猛さと気高さを持つ天使。
明日真に戦士としての高い素質を見出し契約した。
暴走しがちな彼をいさめ、導く師匠役。

アフレコ現場直撃取材！ PART 2

出演声優コメント集

先月に引き続き、声優の方にアフレコ現場で収録直後にインタビュー！　今回は明日真役の伊藤 健太郎さんだ。なお、右のQRコードからアクセスできる『アルカディアモバイル』では、このインタビューのロングバージョンを読むことができるぞ。

スペシャルインタビュー



獅堂 明日真役　伊藤 健太郎さん

長くこの仕事をやっていますが、やっぱり一番好きなのはストレートな熱血系なんです。最近は熱血系キャラから遠ざかっていたので、久しぶりに弾けられて、とても楽しかったです。自分の中では超必殺技のセリフが一番印象的でしたね。明日真は格闘ゲームとしてはスタンダードなキャラだと思うので、スカっとそう快感を味わえるような掛け声を目指しました。ゲーセンに登場した際は、冬の寒さを吹き飛ばす獅堂明日真をよろしくお願いします！

新着画像から見え始めた世界

先月までに紹介した四人の契約者について、新たな画面写真を入手！　わずかながら、各員の特徴も見えてきた!?

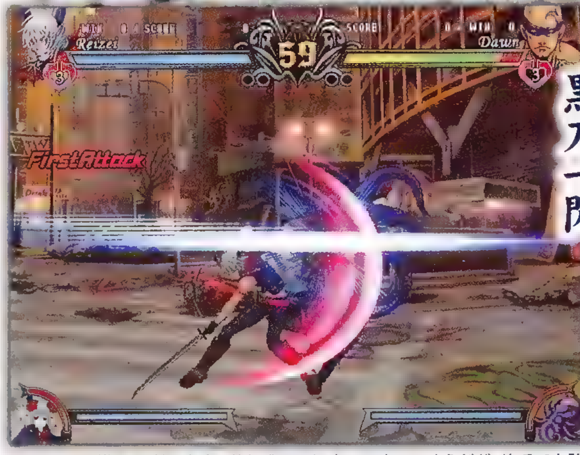
力の解放、その直前





対戦開始前の、契約した天使や悪魔の力を得るシーン。久遠＆ミカエルと零彗＆ルシフェルの対照的な姿は、本作を象徴するかのよう。

黒刀一閃



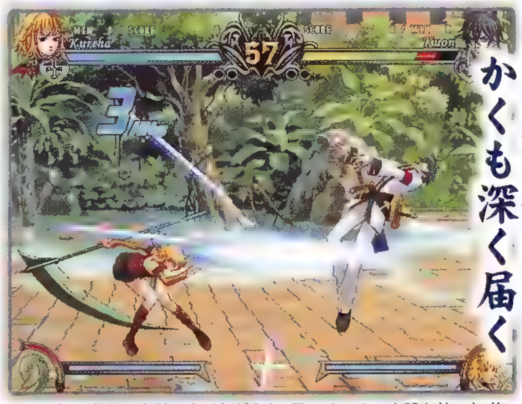
紫の軌跡を描く、零彗の斬撃。使う武器は細身の日本刀のようだが、片手で力強く振り抜いており、零彗の外見や言動同様、ワイルドな印象を受ける。

魔を宿す剛腕



マモンと融合した腕を振るう、長いリーチを持つ攻撃。見るからに豪快で、ドーンのパワーキャラとしての性質が見て取れるが……。果たして、その威力のほどは？

悪魔の鎌はかくも深く届く



より小柄に見える姿勢になりながらも、長いリーチの攻撃を放つ紅花。体の小ささは、鎌の攻撃範囲の広さで十分補えるようだ。

画面上の三つの特殊ゲージ その正体がついに判明!!

今回の写真で確認できる体力ゲージ以外の特殊ゲージの概要が早くも判明！　それぞれが特定の行動や、強力な必殺技を放つために必要なゲージなのだが、ブライド（キャラクターが契約している天使や悪魔）との関係を表すものが多いのが特徴的。ブライドとの絆を深めれば、対戦を有利に進められるのだ。



エンゲージレベル

ブライドとの絆の深さを表すゲージ。ブライドの力を行使すると上昇し、レベルが上がると技の性能が変化するようだ。



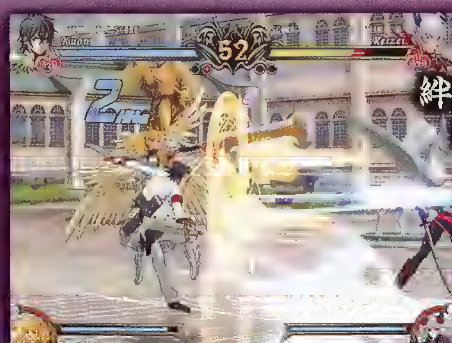
フォースゲージ

特殊な防御やカウンター行動、受け身などのシステムを使うために必要なゲージ。消費した分は、時間経過とともに自然回復する。

ブライドゲージ

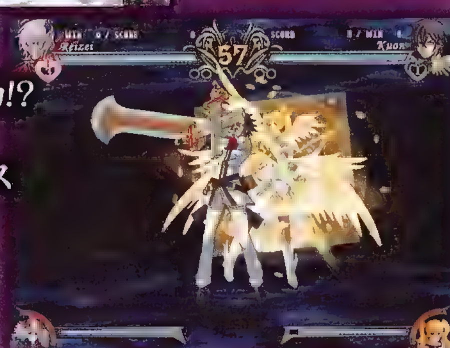
一部の行動によって増加し、最大になるとブライドと力を合わせた技が使用可能となるゲージ。いわゆる超必殺技用のパワーゲージなのか……？

絆を高めて強力な必殺技を放て！



弾数、攻撃範囲ともに破格の、ブライドとともに放つ飛び道具系の技。エンゲージレベルが最大になれば、通常の飛び道具系必殺技でも、このように強力な技となるのだろうか？

愛の力の発動!? エンゲージクライマックス



エンゲージレベルが最大になると、「エンゲージクライマックス」を発動可能に！　発動後は一定時間キャラクターの性能が強化され、より闘いが有利になるようだ。



登場キャラ&新システム情報公開！今回は超個性派ダークホース

タツノコ VS. CAPCOM CROSS GENERATION OF HEROES

毎月、登場キャラクターとシステムが続々と判明している期待の格闘ゲーム『タツカプ』。今月も新たなシステムの詳細と、登場する2キャラクターが判明した！　少々意外（？）なキャラの存在に、歓喜しているプレイヤーも少なくないのでは!?

タツノコVS. CAPCOM
CROSS GENERATION OF HEROES
■メーカー　：カプコン
■ジャンル　：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日　：2008年12月予定
■使用基板：——

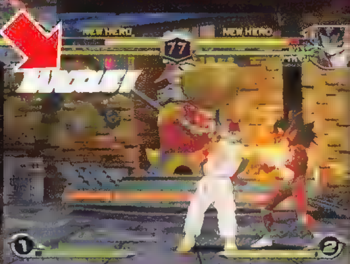
Text：一條二クス[illegible]　※画面は開発中のものです。

さらなる新システムの存在が判明！バロックコンボ

通常ではキャンセルできない通常技や必殺技の硬直モーションをキャンセルし、次の行動へ移行できる新システムが「バロックコンボ」だ。通常技の強攻撃や必殺技をバロックコンボでキャンセルし、さらにチェーンコンボへ移行したり、フェイント気味に使って幻惑したりと、行動の選択肢が大きく広がりそうだ。



リュウの強攻撃が破裏拳ポリマーを捉える！リュウの体力ゲージに、赤ゲージ（交代待機中に時間をかけて回復する部分）があることに注目。登場後にダメージを受けていることが使用条件になるのだろうか？



パートナーアシストボタンと攻撃ボタンを同時押しすると、バロックコンボが発動！　赤ゲージ部分をすべて消費して強攻撃の戻りモーションがキャンセルされ、通常ではつながらない弱攻撃が連続ヒットしている。

先月号でメガクラッシュとヴァリアブル・エアレイド、二つの新システムを紹介したが、さらなる未知のシステムの存在が判明した！　その名も「バロックコンボ」！　コンボの可能性がさらに広がりそうだ。

パートナーアシストボタンと攻撃ボ[illegible]押しする[illegible]ージ（交代待機中に回復可能な部分）をすべて消費して発動する。回復可能な体力をすべて捨て去るリスクと、バロックコンボ使用によるメリットのトレードオフが、『タツカプ』ならではの新たな駆け引きを生み出しそうだ。



バロックコンボは地上・空中を問わずに使えるようだ。エリアルレイブ中であっても発動可能なので、先月紹介したヴァリアブル・エアレイドと共に空中コンボのバリエーションが大きく広がる可能性を感じさせる。



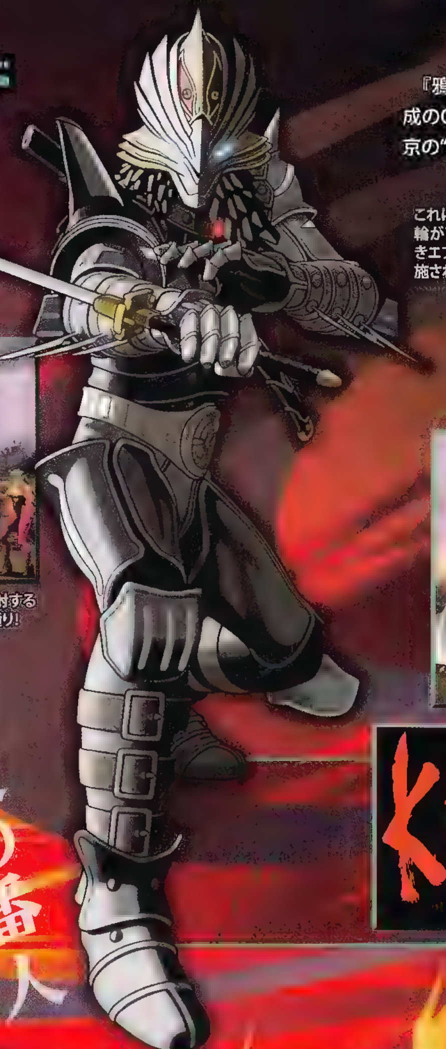
バツが必殺技の硬直を、バロックコンボでキャンセル！　コンボ数を増やしてダメージアップを図るだけでなく、ガードされてしまった場合のリスクを軽減したり、フェイントの一環に盛り込んだりできそうだ。

タツノコサイド

鴉

(鴉-KARAS-)
CV:遠藤大智

『鴉-KARAS-』は2005年11月から2007年10月にかけてリリースされた、全6話構成のOVA。タツノコプロ40周年を記念して製作された。人と妖怪が共存する街・東京の"街を守る者"が鴉であり、街の下僕となることを求められた存在だ。



闇夜の番人



これはハイパーコンボ技だろうか？　光輪がアレックスを貫き、画面に斬撃らしきエフェクトが走っている。どんな演出が施されているのか、気になる！



前方に斬撃による壁を作り出し、飛び道具を反射する技と思われる。モリガンのソウルフィストもこの通り！攻撃判定の有無が気になるところだ。



手にした太刀・鴉眼刃（うがんじん）による斬撃が、リュウを一刀両断！　リーチがかなり長そうな攻撃だ。遠距離戦を得意とするキャラなのだろうか？



登場作品	「鴉-KARAS-」(2005年)

"ヒトの住まう世界"と"妖怪の棲む世界"。それら表裏の世界の秩序を守るために存在する闇の狩人が"鴉"である。

鴉とは対の存在である街の意志の代行者"ゆりね"によって使役され、街に仇為す者を狩る。

カプコンサイド

PTX-40A

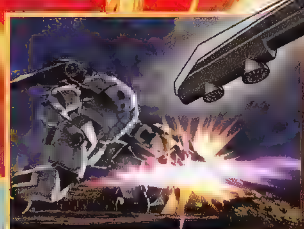
(「ロスト プラネット」シリーズ)
CV:無し

『ロスト プラネット』は韓国の人気俳優イ・ビョンホンが主人公ウェインを演じたことでも話題となった、Xbox 360版サードパーソンシューティングアクション。数あるVS（バイタルスーツ）の中から、ウェインの父が中心になって開発した試作型、イワンが登場。



白銀の戦騎





左肩のガトリングガンがさく裂！重火器系の武器を搭載するだけに、派手な攻撃が予想される。



全高4.9メートルという設定そのままに、ゴールドライタン同様の巨大キャラクターとして登場する。

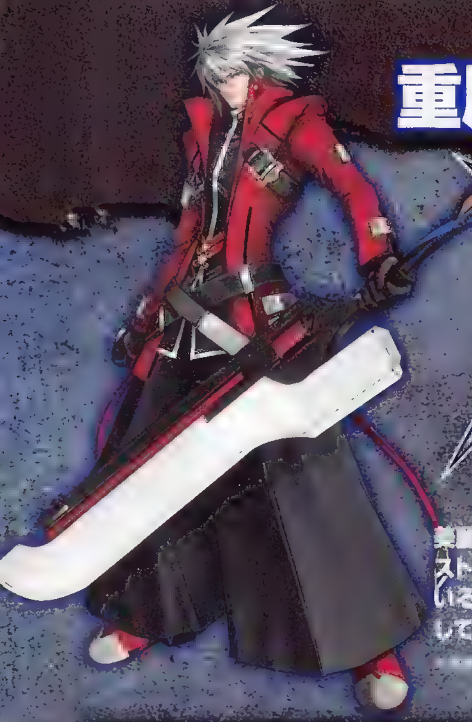
火器ばかりでなく、近距離戦用武器VSキャリバーを備えるため死角は無い！　これはVSキャリバーを用いたハイパーコンボ技の一つであろうか？



登場作品	「ロスト プラネット」シリーズ

"Ivan（イワン）"という愛称で呼ばれる、試作型のVS（バイタルスーツ）。

換装が可能な両肩の重火器と、近接武器"VSキャリバー"、独自の動力機構から生み出される脅威の運動性能と、その性能は他のVSの追随を許さない。



重厚な世界観を一挙掲載!!

BLAZBLUE
CALAMITY TRIGGER



美麗なグラフィックを支えるべく、ストーリーや世界観が確立されている本作。今回は、現時点で判明している設定をまとめてみたぞ。

ブレイブルー
■メーカー　アークシステムワークス
■ジャンル　2D対戦格闘
■操作方法　8方向レバー＋4ボタン
■発売日　2008年11月予定
■使用基板　TAITO Type X2

STORY & CHARACTER

ラグナを中心に展開される物語の中で、各キャラクターはどんな意図で闘いに挑むのか？　相関図の形で紹介しよう。

プロローグ

かつて人類は、突如出現した「黒き獣」との戦いを余儀なくされた。その圧倒的な力により、人類が滅びるのも時間の問題と思われたそのとき、六人の英傑が現れた。

彼らは古の力「魔術」を人類に伝え、人々はそれに科学を融合させ、万能の力「術式」を完成させた。新たなる力を得た人類は、六人の英傑とともに黒き獣に対して反撃を開始し、激しい戦いの果て、ついに黒き獣を打ち倒した。

のちにこの戦いは「第一次魔道大戦」と呼ばれ、彼ら六人は「六英雄」として語り継がれる存在となった。

この大戦において、術式を行使するために大量に作製された「魔道書」。その「魔道書」を管理するため、「世界虚空情報統制機構（統制機構）」という組織が結成された。

世界は統制機構による統治のもと、人類は新たに手に入れた力を用い、あらゆる分野で急激な発展を遂げた。そうして復興した世界は、大戦前とは大きく様相を変えていた。

統制機構による独裁統治の開始から数十年の時が流れ、術式主体となった世界は個人の能力による大きな格差を生んだ。世界各地の不満はつのり、ついには統制機構からの離反を企てた「イカルガ連邦」による、「第二次魔道大戦（イカルガ内戦）」が勃発した。

これは人類同士による術式を用いた初めての戦争であった。この内戦はイカルガ連邦を壊滅させたことにより終結し、その結果、統制機構は「刃向う者は完膚なきまでにせん滅する」という理念を、より世界に知らしめることとなった。

イカルガ内戦平定から数年後、驚くべき事件が発生する。一国の軍隊に相当する力を持つとされる統制機構の支部が、突如出現した男により、次々と壊滅させられたのである。

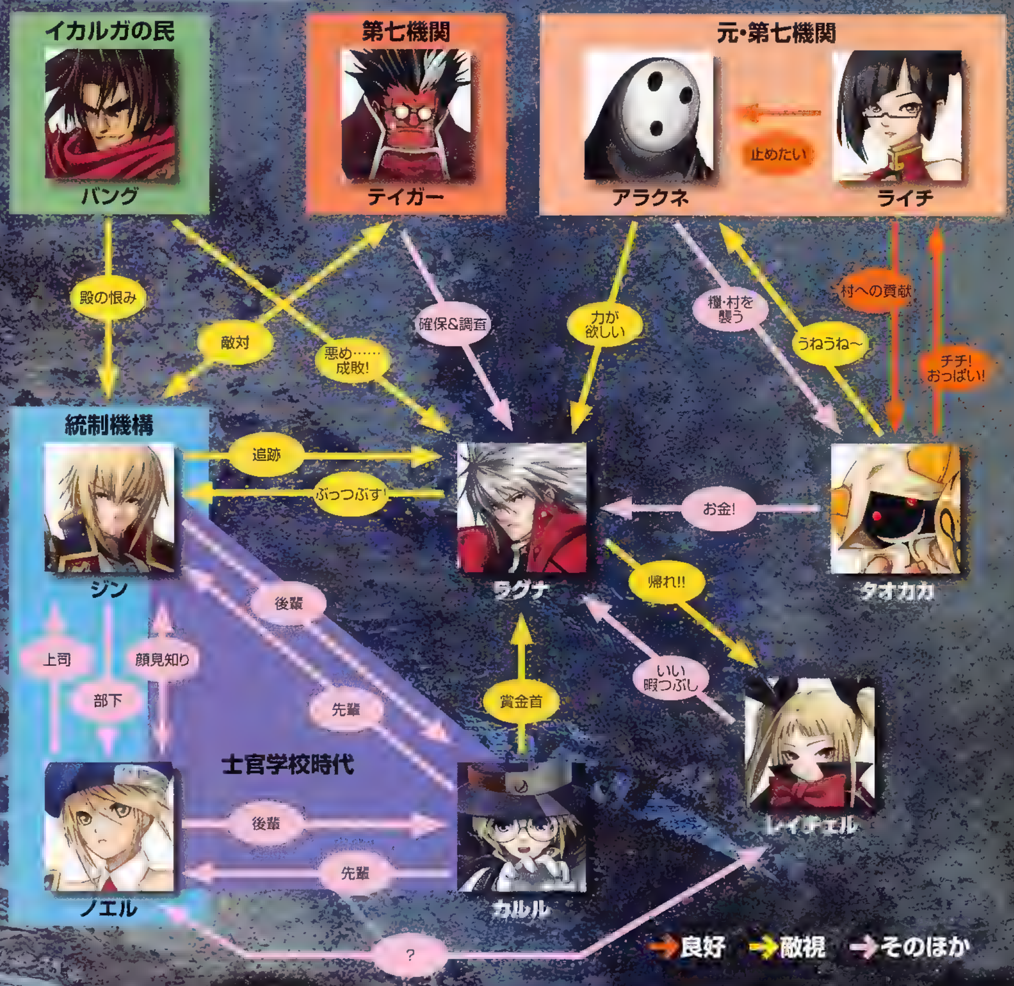
ラグナ・ザ・ブラッドエッジ

世界を支配する「力」に対し、たった一人で戦いを挑む者の名である。

【第十三階層都市「カグツチ」】
魔道大戦時、「黒き獣」から噴出された魔素に地上が覆われてしまったため、人類は高山地帯に階層都市を作り、そこに住むようになった。上層部には富裕層や統制機構の協力者、下層部は貧困層や難民、もともとこの地に住んでいた民族などが暮らしている。このような階層都市は世界各地にあり、第十三階層都市は「カグツチ」と称されている。

【第七機関】
世界虚空情報統制機構と対立する組織であり、独自に術式や魔素に関する研究を進めている特殊機関。"機関の赤鬼"テイガーが所属しており、そのサイボーグ技術に代表されるように、高度な科学的技術を保有していると見られている。また、アラクネ、ライチも元第七機関所属である。

キャラクター相関図



STAGE OF BATTLE

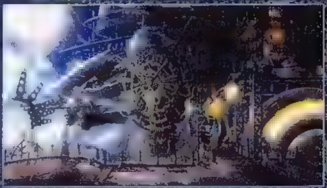
対戦の舞台となるステージも、細かな世界設定に基づいている。ここでは、各ステージの場所や設定を見てみよう。

世界虚空情報統制機構



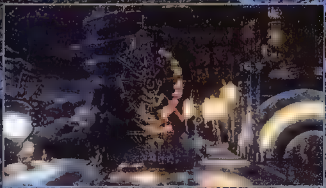
ジンやノエルが所属する組織。通称「図書館」。ラグナの出現により、現在この階層への立ち入りは禁止されている。

魔操船発着港（昼）



魔操船の発着所で、階層都市「カグツチ」の表玄関となっている港。昼夜を問わず、多くの人々が行き交う。

魔操船発着港（夜）



こちらは夜の様子。魔素で覆われた地上に降りられない人類は、魔素の力で空を飛ぶ船、魔操船を利用している。

中華街



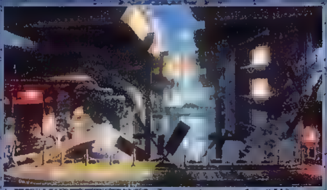
ライチが住んでいる、カグツチ下層の繁華街。魔素による中毒者が多く貧しいながらも、活気にあふれている。

カカ族の村



先住民族であるカカ族の村。人間たちの都市開発により空が巨大プレートに覆われてしまったため、村全体が暗い。

橋



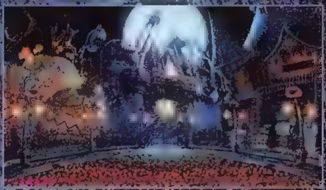
全体が上から作られたような構造をしている建物。イカルガ大戦の被害に遭った難民などが住む。バングもその一人。

下水道



汚水などのたまり場。一見すると美しい階層都市の影といえる部分で、アラクネなど異形の生物が住み着いている。

レイチェルのお城



レイチェルが受け継いだ、ヴァンパイア血族アルカード家の城。詳しい場所は不明だが、世界のどこかに存在する。

気になるゲーム性は？

ロケテストや各イベントでの試遊台出展により、概要が見えてきた本作。一体どんなゲームなのか？　簡単におさらいしておこう。

ドライブボタンがカギ！

基本システムは、地上、空中のダッシュや通常技のコンビネーション、ジャンプキャンセルに空中連続技など、同社の『GGXX』シリーズに近いタイプ。ゲージを使って攻撃をキャンセルする、『GGXX』のロマンキャンセルに近いシステム（ラピッドキャンセル）もある。操作性は上々なので、すんなりプレイできるだろう。

特徴的なのは、Dボタンに各キャラ固有の能力が割り当てられている点。特殊な効果のある攻撃や移動に影響するものなど、その内容はさまざま。ボタン一つで個性的な動きを繰り出せるのだ。



浮かせた相手には気持ち良く追撃が決まる。連続技の研究もかなり楽しめそうだ。



レバーとDボタンの組み合わせだけで、必殺技のような各キャラ固有の能力を使える。

一瞬も気が抜けない闘い

本作でのダウン状態は無敵ではなく、攻撃を受けると普通にくらってしまう。いわゆるダウン追い打ちと違って、そのまま空中連続技を決められる危険性も……。その半面、受け身や移動起き上がりなどのシステムが充実している。どのタイミングでどんな受け身を取るのか、切れ目の無い攻防が展開されることになりそうだ。



ダウンしたからといって油断していると、空中連続技に持ち込まれることも。気を抜かずに相手の攻めをさばこう。

AMショーにて十一、十二人目の姿が!?

去る9月18日～20日に開催されたアミューズメントマシンショーでは、全キャラが使用できる最新バージョンが出展。演出系も充実しており、勝利メッセージなどを含め、キャラのセリフはすべてボイス付きとのことだった。また、ステージイベントではオープニングムービーが初公開。その映像を注目して見ていると……何と！　見慣れないキャラの影が二人も確認できた。詳細は不明だが、プレイヤーが使用できることを期待したい。



ロケテストや闘劇決勝会場などで公開済みの本作だが、ブースはなかなかのにぎわいを見せていた。今から稼働日が楽しみだ。

次号No.103より ついに攻略開始！ 請うご期待!!

第五の勢力『漢』の追加!!
各勢力の注目の変更点にもせまる!!



全国大会DVD
好評発売中!!

Ver3.02の総括ともいえる全国大会『覇業への道～英傑乱舞～』。全49君主の戦いをすべてを収録したDVDが絶賛発売中!! 詳細は149ページで!!



ついにカードが追加! 新勢力の追加や、各勢力の追加カードなど、戦況に大きな変化が訪れた! その変更点や注目のカードを紹介!!

アルカディアモバイルもチェック!!

アルカディアモバイルでは、『三国志大戦3 蒼天の龍脈』の最新情報も更新中! fan114君主のコラムも毎週更新!!

三国志大戦3 蒼天の龍脈	
■メーカー	セガ
■ジャンル	リアルタイムカード対戦
■操作方法	フラットリーダー+トレーディングカード+3ボタン+トラックボール
■発売日	2008年9月18日(稼働中)
■使用基板	LINDBERGH

新レジェンドも登場!!



覇～LORD～
劉備

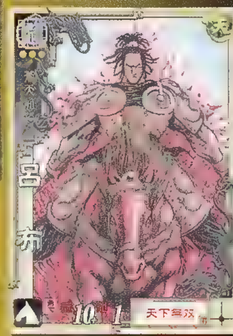
イラスト：池上遼一

[illegible]「覇～LORD～」(作：[illegible]、画：池上遼一)から参戦! [illegible]人で本物と入れ替わったとい[illegible]の劉備だ。

蒼天航路
呂布

イラスト：王欣太

ついに待望の「蒼天航路」の[illegible]登場! 圧倒的な威圧感は[illegible]「天下無双」というに[illegible]



Ver.3.2始動!!
新勢力「漢」!!

漢

これまでに無かった新勢力がついに登場! 漢王朝に仕える武将が主軸となっているぞ。

漢

- 漢王朝末期の名将がズラリ!
- 「決起」系の計略を持つ
- 「戦乱」系の計略を持つ
- コスト2.5以上の武将が居ない

漢の武将は、黄巾の乱の制圧に関わった漢王朝末期の名将を多く抱え、かなり豪華なメンバー。計略も、これまでとは大きく異なる性質の計略を多くそろえている。そして、コスト2.5以上の武将が居ないのも特徴だ。



fan114の目
漢の注目点

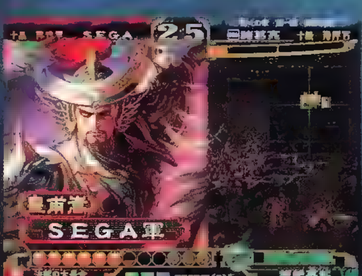
新要素の「国力ゲージ」によって効果が大きくなる決起系計略がもっとも特徴的。ほかにも最大士気が減るリスクを伴うが強力な効果をもつ計略など、漢軍のみの新しい要素が非常に魅力的。コスト2.5以上の武将が居ないのも特徴。素の状態での攻防では不利になりやすく、いかにして計略コンボにつなぐかが重要な勢力だ。

漢の武将たち

決起系の号令計略「決起の大号令」をもつ皇甫嵩は【SR】としてリニューアル、劉備の師にあたる盧植が軍師として登場するなど、過去のシリーズで登場した武将が多く復活している。

計略は独自のものを多くそろえ、軍師の陣略、兵略も新しいものを多く持っての登場となる。

コスト2.5以上の武将こそ居ないものの、個々のスペックは比較的高め。扱いやすい武将が多いぞ。その分、【SR】呂布のように、「一人でなんとかしてくれる」武将というのはほとんど居ないように思われる。個々の武将の扱いが重要になるだろう。



かっこよくなった皇甫嵩! 漢の勢力を支える号令を持った重要な武将となりそ[illegible]

●国力により強化される神速





【R】孫堅

イラスト：成瘤

国力を増やすことで強さを増す神速戦法を使える【R】孫堅。(国力に関しては右ページを参照)必要士気も少なめなので、ガンガン使って味方と自身の計略を強化しよう!

●新兵略「超絶再起」





若き英傑たちも登場!!

黄巾討伐の時代の武将がメインということで、若いころの孫堅、曹操などが武将として登場! 三国志の主役にもなるメンバーが多いのでオールスターと言っても良い豪華な顔ぶれ。孫堅と曹操を同じ勢力で使えるのはかなりの魅力だぞ!

●使用するたびに威力を増す妨害



【R】曹操

イラスト：wolfina

こちらは国力によって効果が増す妨害計略を持つ。必要士気は少し高め。ほかの必要士気が少なめの計略で国力ゲージを上げつつ、試合の後半で使うのが士気の無駄になりにくく安定するだろう。

【SR】盧植

イラスト：風間雷太

劉備、公孫瓚の師にあたる盧植。今回は軍師として新兵略「超絶再起」(詳しくは35ページ参照)を携えて登場。陣略が使い勝手の良い「精兵集陣」なのもポイントだ。

新システム

「決起」計略と「国力ゲージ」

新しい系統の計略である「決起」系計略と、完全な新要素である「国力ゲージ」。かなり独特の性質をしているので、それをよく理解して使うといいだろう。

決起計略の特徴

- ●0、1、2、3の4段階がある
- ●国力ゲージ決起系計略を1回使用するごとに1上昇
- ●使えば使うほど効果が上がる

国力ゲージの仕組み

国力ゲージは、特定の計略を使用すると上昇する特殊なゲージ。使用する計略は、「決起」と計略の文頭についているのもがそれにあたる。

国力ゲージの現在の数値は、城ゲージの左側に表示される（最初は0なので表示されない）。また、国力が上昇する計略を使用すると画面に「国力上昇」と表示されるので分かりやすい。

国力ゲージは、基本的に1段階ずつしか上昇しない。そのため、国力ゲージをマックスにするためにはそれなりの時間と士気を消耗することになる。いかに効率よくゲージを上げるかが鍵だ。

国力ゲージが増えると？

国力ゲージが増えると、段階的に「決起」系の計略の効果が上昇していく。最初はあまり大きな効果は期待できないのだが、段階を踏むごとにほかの計略と同等か、それ以上のものになる。

特に、最大まで上昇させた場合は単体の強化計略でも、必要士気にくらべ効果が絶大なものになったりするので、戦況を変えるには十分な効果を期待できる。試合後半での大逆転も十分に可能なのだ！

計略の効果が段階的に上昇!!



ゲージが最大値の時に強化計略を使うと、超絶強化と同様の落雷の演出が入り、それに見合った効果を発揮するぞ！

●国力によって号令の威力が上昇!!



【SR】皇甫嵩

イラスト：成庵

漢軍限定の号令を使用できる皇甫嵩。コスト2武力7、知力7、さらに勇猛、魅力の特技を持ち、号令を使える武将としてはかなりの高スペック。「漢」のデッキの核にもなり得る強力な武[illegible]



「決起」計略を使うと、このようにゲージが表示される。色の付いている数が国力の数。回数を重ねるとこれが増え……。



最大で4段階まで上昇する。これ以降の変化は無いが、最大値まで伸ばせばかなりの爆発力が期待できるぞ。

新システム

「戦乱」系計略とは？

漢軍として前作からの復活をはたした袁紹軍。袁紹軍が得意としていた士気バック系の計略はこれまでのものとは少し違うものになっているぞ！

- ●計略の効果終了時に士気が戻ってくるもの有り
- ●計略使用時に士気ゲージの最大値が減少する
- ●計略の効果が高いものほどリスクも高い

使用時の恩恵とリスク

「戦乱」系の計略は、かつての袁紹軍が得意にした、「計略の効果終了時に士気ゲージが増える」ものが多い。しかし、今回はそれの使用に際し、「士気ゲージの最大値が減少する」というリスクが付加されるようになった。

これは、対戦終了まで継続し、たとえば、漢軍のみでデッキを組んで、なにかしら計略を使用。そこで士気ゲージが一つ減少した場合、その後も最大士気は11のままになるわけである。

しかし、それをふまえても士気返却の効果は大きく、袁紹の号令はリスクも大きいぶん爆発力は絶大。扱いは難しいが、リスクを恐れず計略を使用すれば十分な見返りがあるだろう。

●リスクを伴う号令



【R】袁紹

イラスト TOHRU

ついに復活した袁紹。コスト2、武力7、知力6は十分な数値。特筆すべきは計略の必要士気の少なさ。リスクはあるが、チャンスに一気に攻勢[illegible]

●士気を上げる陣略



【R】田豊

イラスト：三見敬之

[illegible]というものだ。

どう活用するか？

袁紹の号令は効果が大きいが、最大士気ゲージの減少も大きめ。必要士気が少なく、効果が高いからと使いまくると、あっという間に最大士気が少なくなってしまう。そうなると相手の攻勢に対して計略を使って防げなくなってしまう。

戦乱系の計略を効果的に使うのであれば、考えられる方法は二つ。まず、士気がたまったらほかの計略と併用して一気に落城まで狙う方法。

もう一つが、対戦時間後半に逆転を狙う方法。士気返却のある計略で戦線を維持しつつ、最後の最後で攻勢に出るのだ。



[illegible]一気に勝負を決めよ[illegible]陣略と併用してより強力な攻め[illegible]ける方法を考えてみるのも良い

魏・新カード

魏

今回も多くの強力な騎兵を抱え、特殊な妨害計略などを多くそろえた魏。新たな使い方を研究しよう!

魏

- 多くの妨害計略が追加
- 地属性限定号令を持つ
- 相城内や同士打ちを誘う妨害計略を持つ

新しく追加された妨害計略は特殊なものが多い。効果だけでなく、その範囲や、妨害の効果が上下する条件などはさまざまだ。陣略との組み合わせの都合上、天属性の武将を使われることが多かったが、地属性限定の号令が追加された。これで、デッキ構築の幅が広がるぞ!



fan114の目 魏の注目点

サポート計略が増えた印象のある魏軍は、デッキの大幅な変更こそなさそうだが、戦術の幅は今まで以上に広がること間違い無いだろう。中でも、NEW荀彧の計略はうまくいけば敵を同士討ちさせることができるため、武力上昇幅の大きな号令や、超絶強化に対して抜群の効果を発揮しそうだ。新たな戦略を模索したい。

新たな妨害計略を習得!!

今回も魏は妨害計略を持つ武将を多くそろえている。その多くが特殊な効果、範囲を持つものが多い。使いこなすには少々修練が必要だろう。

しかし、そのどれもが使いこなせれば絶大な効果が期待できるものばかり。一味違ったプレイを目指すのであれば、ぜひ極めてみてほしい。

そして、魏といえば強力な騎兵。今回、【SR】関羽の復活など、より多種多様な騎兵が追加されている。「神速デッキ」など騎兵主体のデッキのバリエーションが増えそうだ!



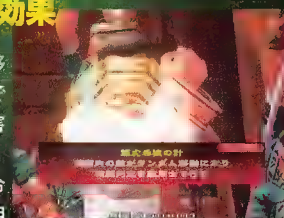
【R】荀攸

イラスト:okome

●地属性の武将を強化

地属性の武将を強化する号令を持つ武将。効果対象となるのは属性のみで[illegible]。なお、地属性以外にも効果は[illegible]が、その効果は小さい。基本的には地属性でそろえた方が有効。幸い、【R】張郃、【R】龐徳、そして新カードの【SR】[illegible]など、地属性の[illegible]

Pick Up 駆虎呑狼の効果



範囲内の敵をランダム移動にし、さらに敵軍同士での攻撃判定を付加する妨害計略。

密集する必要がある号令や、超絶強化を使用した相手に使うと絶大な効果を発揮する。力押しに弱いデッキに入れておくと効果的。



【UC】荀彧

イラスト:okome

●同士討ちを誘う計略

[illegible]心もと[illegible]いかもしれない。しかし、同士討ちを誘える計略はいろいろなデッキに対して対策として効果を発揮する。相手に合わせてうまく使い分けよう。



【SR】関羽

イラスト:杉浦善夫

●鬼神再び!

ついに復活した【SR】関羽。コストは以前と同じで2.5。武力9、知力5、特技は勇猛となっている。スペックは【SR】張遼や【SR】曹操などに比べると少々ものたりないかもしれないが、やはり注目すべきはその計略。「鬼神降臨」は、基本的な効果は「2」のころと変わらず。戦場に居る敵の数が多ければ多いほど武力が上昇する。味方が壊滅したときも、関羽だけでも自城に戻すことに成功すれば、単騎で敵をせん滅させることも十分に可能なのだ。

ただし、知力はそれほど高くないので、ダメージ計略には少々弱い。相手のデッキによっては単騎でどうにかしようとするのは危険。ほかに主軸になる計略を持つ武将をデッキに入れておくのもいいだろう。



【UC】郭嘉

イラスト:関崎俊三

●城内の敵に妨害効果を発揮!!

【UC】郭嘉の持つ計略は、なんと敵城内の敵に対して効果を発揮するという非常に特殊なもの。効果は、敵城内の武将の移動速度を下げるというもの。敵が城の中に居る状態でこの計略を使って攻城をすれば、確実に攻城を決めることができるほど。必要士気も少なく使い勝手は良い。逆に、郭嘉を相手にする場合は、城を使った守りは危険ということになる。注意の必要な武将の一人だ。

Pick Up 敵城内に効果のある妨害計略

【UC】郭嘉のほかにも、「城の中での兵力の回復を抑える」計略を持つ武将も存在する。これらの武将の計略は、相手の攻城エリアに到達したときしか使えないのがポイント。相手が城に戻ったときにいかに素早く敵城に張り付き、これらの計略を使えるかが重要になるだろう。

呉・新カード

呉

呉の新カードは武力は低めなものの、いくつか騎兵が追加。当然強力な弓兵も多くそろえているぞ。

呉

- 武力10、特技募兵、勇猛を持つ弓兵の登場
- 新たな召還兵
- 人属性限定号令を持つ

これまで、魏にしか居なかった武力10の弓兵がついに呉にも登場。弓兵の国の面目躍如だ。そして呉といえば召喚兵。これまでとはまた違ったタイプの召喚兵を使える武将も登場。魏の地属性限定の号令に対して、こちらは人属性への号令を持つ武将が追加されているぞ。

fan114の目 呉の注目点

甘寧や留賛など、単体強化で面白い効果の武将が多数追加されているので、それらのキャラを軸にした新たなデッキが組めそうだ。また、NEW孫権や復活した[illegible]孫堅の存在により、他勢力に対し、武力面でも引けを取らないようになるだろう。兵種的に、弓&槍兵メインは変わらないので、今までと変わらず扱えるだろう。

さらに磨きの掛かった弓技の数々！

呉といえば弓兵。今回も多くの弓兵が追加されている。その多くが強力な計略を持っているので、それぞれの能力をいかして個々に使うだけでなく、「麻痺矢の大号令」などを主軸としたデッキに組み込んでみるのも良いだろう。

また、数は多くないものの、複数の騎兵の追加は呉にとってはありがたい点。兵種の種類のバランスのとれたデッキが組みやすくなっている。これらを使い、あえて弓兵以外を中心としたデッキを組んでみるのも面白いだろう。



【SR】孫権 イラスト：西山優里子

●人属性の武将を強化

少年ともいえる容姿の孫権は、人属性の武将を強化する全体強化系の計略を持つ。武力は低めだが、自身が騎兵で防柵、魅力の特技を持つのは優秀な点。魏の【R】荀攸もそうだが、この属性限定の計略は、効果が限定される分必要士気が少なめなのがポイント。魅力の特技を持つ武将をそろえて開幕から速攻を仕掛けるのも面白い。

【UC】周瑜 イラスト：川原正敏

●強力な弓兵を召還する

新たな召喚計略が使える【UC】周瑜が登場。武力6の騎兵と、スペックは少々心もとないものの、計略は強力。なんと、その場に武力8の弓兵を召喚するというもの。ただし、この弓兵はその場から動けないという欠点も。しかし、攻め込んでいるときに相手の城前に召喚することができれば、非常に強力な攻めが可能になるぞ。





【R】甘寧 イラスト：RARE ENGINE

●呉待望の2.5コスト 武力10の弓兵

今までは魏の【R】許褚しか居なかったコスト2.5、武力10の弓兵が呉にも登場！ しかも、特技が勇猛、募兵。これまた呉に居なかった募兵持ちの弓兵なのは非常にうれしい点だ。知力こそ2と低めだが、それでもデッキの核として機能してくれるだろう。

計略は、射程距離が伸び、攻撃している相手の武力を下げ、さらに範囲内の敵すべてに同時に攻撃を行なうというもの。たった一人で号令に対抗できる可能性はあるものの、乱戦に弱く、知力は2しか無いので効果時間に期待するのは危険だ。

防柵などの後ろから攻撃することで、主軸に大ダメージを与えて反撃を狙うか、陣略の「兵軍連環」などと同時に使用すると良さそうだ。



【R】周姫 イラスト：hippo

●「目覚め」系計略を持つ

リニューアルされた周姫は、蜀の【R】関銀屏のような、「呉の味方の武力の最大値が高いほど自身の武力が上がる」計略を使えるようになった。さらに、「一定以上を超えると麻痺矢状態になる」と、呉の武将らしい効果だ。

分かりやすい使い方としては、【R】孫策のような必要士気の少ない単体の超絶強化計略と併用することが挙げられる。また、【SR】陸遜の「孫武の大号令」と併用する手段を考えてみるのも面白そうだ。

Pick Up 魏・呉に「目覚め」系計略が登場

ついに呉にも「若き血の目覚め」と同タイプの計略が登場した。計略でのコンボを狙う上で戦術の幅が広がるのはとてもうれしい点だ。また、今回紹介はしていないが、魏にも同タイプの計略を持つ武将が居る。こちらは騎兵で一定以上武力が上がると移動速度が上昇するぞ！

蜀・新カード

蜀

いわゆる、「魏・呉・蜀」の三国の中では、明らかな変化があるのが蜀。兵種の追加に注目!

蜀

- ●象兵が追加
- ●舞い計略用の陣略を持つ
- ●「張苞」、「関興」の復活

なんと、物語どおり南蛮の勢力の一部が蜀に降り、象兵とそれを操る武将が新たに追加されることに! 陣略は、舞い計略専用とも言える特殊な陣略が追加。さらに、関興、張苞という蜀の時代をになう若い武将が多数復活! どちらも血筋にそぐわない活躍をしてくれるだろう。



fan114の目 蜀の注目点

なんといっても注目は象兵の追加だろう。槍兵との相性は抜群に良く、騎兵中心のデッキに対しては無類の強さを誇る。デッキのバリエーションは広がるだろう。また、祝融・張苞・関興など、サブアタッカーが充実しているので、ほぼ張飛・魏延の二択だった蜀軍に新しい風が吹きそうだ。

蜀に象兵が追加!!

三国志の物語では、最終的に蜀に降ることになった南蛮軍。その武将がついに蜀の武将として登場することになった。蜀の特技ともいえる、兵力を回復する計略と象兵の組み合わせはかなり効果的な戦法であり、これらを蜀単一勢力で組めるのは非常に面白い点だ。

そのほかの武将に関しても、蜀らしく単体の武将の能力は高めなものが多く、使い勝手のよさは相変わらず。これらの武将を組み合わせれば、全く新しいデッキを作ることも可能だぞ。



【SR】祝融 イラスト：三好載克

●蜀へ降った象兵

南蛮王孟獲の妻であり、一人の武将でもあった祝融が蜀軍へ参戦。スペックこそ、武力7、知力3と若干低めなものの、象兵であることを考えればまず問題ないスペックだろう。計略は独自の計略である「捕縛戦法」は消費士気が少なくないが、非常に可能性を感じさせる計略(詳しくはカコミ参照)祝融が居るなら当然夫も……? 複数の象兵を並べた蜀の軍勢は一味違ったものがあるだろう。回復の舞いや、忠義の大号令を使った兵力を回復する計略との併用が面白そうだ。

Pick Up 「捕縛」計略とは?

捕縛戦法は、効果中に触れた相手を捕まえ、そのまま敵武将を自由に動かすことができる。なお、捕縛中は祝融の兵力も徐々に減少する。





【R】徐庶 イラスト：一徳

●舞い計略をサポートする陣略

【R】徐庶の陣略は、なんと範囲内の舞い計略中の武将が移動できるようになるというもの。舞い計略との併用が前提とされた、これまでに無い全く新しい陣略で、使い方に工夫が必要な陣略だろう。陣略を発動させ、舞っている武将を常に味方の後ろに移動させたり、防柵を複数の場所に置いておき、壊されたら別の場所へ、などなど、いろいろな使い方ができるぞ。

Pick Up 移動舞陣の効果

移動舞陣は、範囲は非常に広く、戦場のかなりの部分をカバーできる。移動速度の上昇は非常に高く、歩兵が槍兵に迎撃を受けるので注意。また、騎兵がこの陣略で移動しても突撃はできないので注意。なお、当然ではあるが城の中には戻れないぞ。



【R】関興

イラスト：wolfina

●敵を倒すほど自身を強化

関羽の息子の一人である関興。初期スペックは低めだが、覚醒を持っているため時間経過とともに強くなる。計略は使用直後の効果は薄いものの、効果中に敵を倒せば武力と移動速度が徐々に上昇する。効果時間が非常に長く、必要士気も軽めなので、気軽に使えるのが強み。少なくとも一体は確実に敵を倒せるときに発動して効果的に使おう。



【R】張苞

イラスト：wolfina

●仁王の血を引く武将

こちらは張飛の息子である張苞。初期スペックは低めだが、覚醒の効果で時間の経過とともに父親をも超えるスペックに成長する。計略は、自身の武力を上げ範囲内の敵すべてを引き寄せるという計略。必要士気は多いものの、敵の集団に向かって使用できればそれらを引き付けつつ、せん滅することも可能。主力をせん滅するだけでも十分な効果を期待できるぞ。

群・新カード 群

今回の群雄はさらに特殊さに磨きがかかったものばかり。使いこなせば強力なものも多いぞ！

群

- 西涼の武将が多数参戦
- ついにコスト2の武将が追加
- 「竜巻」を使った計略を持つ

過去西涼の武将として登場した数々の武将が群雄の武将として参戦。もちろん、新たな能力でリニューアルされた武将も多い。そして、なによりの朗報が今回は紹介して無いものの、コスト2の武将の追加されたこと。竜巻を使った特殊な計略を持つ武将も居るぞ。

fan114の目 群の注目点

新たに追加された張角の妨害計略が非常に特殊で、これまでの常識を大幅に覆しそうだ。あらゆる局面で敵の行動を妨害できるため、使うタイミング次第で大きな効果を発揮するだろう。馬超や呂布など、デッキの核となる武将も増えているため、デッキ構築が楽しい勢力になるだろう。

特殊な能力を持つ妖術の数々

黄巾の武将が追加され、それぞれに特殊な妖術を使った計略が新たに用意されている。どれもクセの強い計略だが、これまでに無いタイプの計略なので、使いこなせれば味方を強力にサポートしてくれることが間違いないだろう。

そして、ここでは紹介していないが、蜀同様象兵が追加された。これらの使い勝手は以前とほぼ同様。また、象兵の武将の数は群雄の方が多い。

そして、西涼の武将の追加で騎兵が非常に充実した。飛びぬけた強さの武将も多いぞ。



【R】張角 イラスト：24no

●敵味方関係なく効果を発揮する竜巻

【R】として新たに登場した張角。前バージョンの【SR】張角の特殊なスペックにくらべると、コスト1で武力2の弓兵と、デッキに組み込みやすくなっているのが特徴。弱点は軍師の張角と一緒に使えないことぐらいか。計略は必要士気が少なく、気軽に使えるのが特徴。しかし、効果はかなり特殊なもので、自身の前方に竜巻を召喚し、それに触れたものを敵味方かかわらず弾き飛ばすというもの。かなり扱いが難しいので、使いどころを間違えないようにしたい。

Pick Up 大乱の暴風の使い方

味方が攻城中に敵の突撃を竜巻で弾いてしまう方法が考えられる。また、自身の城門前に使えば、城門を攻撃されにくくなるぞ。





【R】董卓 イラスト：一徳

●完殺効果を持つ陣略

なんと、今回追加された董卓は軍師！　兵略は「超絶再起」、陣略は「完殺抑陣」というかなり尖った性能だ。陣略の「完殺抑陣」は、その名の通り、範囲内で敵を倒した場合、「完殺戦法」同様、敵武将が復活するまでのカウントを延長するというもの。うまく陣略の範囲内に誘い込めば一気に勝負を決めることも。ただし、効果が強力な分陣略を発動できる時間は短め。いかに誘い込んで短い時間でせん滅するかが重要。



【R】呂布 イラスト：森川ジョージ

●森川ジョージ×呂布　登場!!

なんと、あの森川ジョージ先生が描いた呂布が参戦！　威圧感にあふれた姿はまさしく飛将と呼ぶべきか。さらに、スペックもコスト2.5初の武力10の騎兵であり、非常に強力な武将になっている。計略は、戦場に居る味方を撤退させ、その総武力に応じて呂布の武力を上げるというもの。一定以上に上がれば移動速度も上昇するぞ！

【SR】馬超 イラスト：獅子猿

●爆発力はピカイチ

「全軍突撃」を持つ馬超が【SR】として登場。スペックは武力9、知力5、特技が勇猛、魅力となかなかのもの。「全軍突撃」は、「2」まであったものと同様の性能。騎兵の武力と移動速度を上げ突撃ダメージを上げるというもの。当然、槍兵には少々弱い。なお、「神速の大号令」と違い、こちらは武力上昇も騎兵にしか効果がかからないのを覚えておこう。



Pick Up 「超絶再起」の特徴

今回新たに追加された兵略「超絶再起」は、奥義ゲージMAX時に使用すると、撤退している味方が一瞬で復活する。しかし、その分ゲージはたまりにくい。属性をそろえてやると良いだろう。また、MAX時以外で使用するとカウントがほとんど減少しないぞ。

新要素&計略変更点を解説！

Ver3.1新システム&計略変更点紹介

ここでは、新たに追加された新システムほかについて解説するぞ。これらをキッチリ覚えておいて、戦いを少しでも有利に進められるようにしてこう！

新しくなった訓練

- 強化訓練で大幅上昇
- 兵書の探索が可能

軍師の能力を向上させる訓練。今回は新たな要素が追加された」。

まず、強化訓練。ランダムで発生し、画面に「強化訓練」と表示される。これは、普通よりも多めの兵糧を支払うことで、より大幅に軍師を成長させることのできるのだ。

もう一つが兵書の探索。これに成功すると、兵略か陣略に兵書の効果を付加できるようになるのだ。



これが表示されたら大幅成長のチャンス！ 兵糧に余裕があるなら見逃す手は無いぞ！

兵書の仕組み

- 兵略、陣略にそれぞれ一つのみ所持できる
- 上書きで入れ替え可能

軍師の能力として新たに追加された兵書。これは、兵略、陣略それぞれの効果に微弱ながらも追加の効果を与えるシステムだ（『2』の外伝のようなもの）。

主な入手手段は二つ。訓練の「兵書探索」で入手するか、戦闘終了時にランダムで手に入るかのどちらか。兵書探索は、発生するかはランダム。ただし、軍師のレベルがマスターの場合毎回選択可能だ。

兵書は、一つのみ付加可能。デッキを組む上で好みの兵略を探すのもアリ。



奥義を使用時にその兵書の効果が画面に表示！

象兵の能力

象兵の特徴
- 一定以上移動すると、相部隊を弾く能力が付く
- 乱戦時の防御力が高い

今回、新たに加わった象兵は、ほかの兵種とはかなり違った性質をしている。

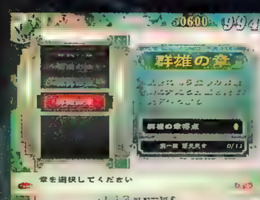
象兵は、一定距離移動しつづけると、騎兵のようなオーラをまとうことができる。この状態で敵に接触すると相手を弾き飛ばすことが可能だ。この「一定距離」は、乱戦した状態でもOK。次に、乱戦力が高い。乱戦のみでの戦闘能力が高めのようだ。これらの特性を生かした戦い方をしていこう。

新たな英傑伝

まずは群雄の章。新たに追加された英傑伝のシナリオで、黄巾の乱から始まる、群雄達の躍動を描いたストーリーが中心となる。

次に、初心の章。チュートリアルとは別に、各兵種のテクニックを中心とした訓練をするモードだ。騎兵を使った突撃、槍兵を使った迎撃と槍撃、弓兵を使った走射など、対戦をする上で重要なテクニックを指南してもらえる。さらに、最後の章では一騎討ちについても解説されている。これから始める人や、友人に薦めたい場合などにオススメのモード。ここで基礎をしっかり学ぼう。

そして最後に激武錬の章。前回の超武錬の章をも超える高難度!! 敵軍は非常に強力なデッキ＋。全テクニックを駆使して挑め!!



群雄の武将たちの活躍を楽しめる群雄の章が登場！



名軍師・孔明や各兵種の達人たちの教えに従おう！

Ver3.1奥義、計略変更点

今回のバージョンアップで変更された奥義、計略は以下の通り。奥義は強力だったものの効果が抑えられている。計略は使いにくかったものの底上げと、強力だったものの効果が抑えられている。

今Verで復活した形になる「覚醒」の特技は、試合時間50カウントで、武力と知力がそれぞれ1上がるというものになっている。『2』の時よりも効果は抑えられているが、覚醒持ちの武将の能力自体が上がっているので、『2』の時と同様に、効果的な特技といえるだろう。

Ver3.1奥義変更点

奥義名	所有軍師	変更点	
精兵集陣	【R】荀彧	ゲージ非MAX時効果時間短縮	▽
	【SR】諸葛亮	効果範囲縮小	
兵軍連環	【C】荀攸	ゲージMAX時効果時間短縮	
	【R】陸遜		
精兵戦陣	【C】賈詡	ゲージ非MAX時効果時間短縮	
		効果範囲縮小	

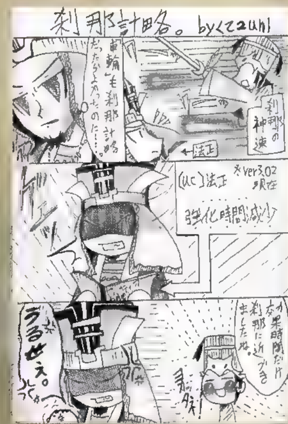
Ver3.1計略変更点

所有武将	計略名	変更点	
【R】典韋、【C】曹彰	刹那の怪力	効果時間延長	△
【C】曹洪、【R】龐徳	特攻戦法	武力上昇	
【SR】曹丕	魏武の大号令	範囲拡大	
【R】郭嘉	刹那の神速	範囲拡大	
【R】賈詡	離間の計	効果時間短縮	▽
【R】許褚	虎痴の怪力	効果時間短縮	
【R】馬超	白銀の獅子	効果時間延長	△
【R】劉備	劉備の大徳	効果時間延長	
【SR】趙雲	人馬一体	武力上昇	
【SR】関羽	忠義の大号令	効果時間短縮	▽
【SR】陸遜	孫武の大号令	効果時間延長	△
【UC】張紘	浄化の計	範囲縮小	▽
【UC】魯粛	突撃兵召喚	武力低下	
【C】胡車児	完殺戦法	効果時間延長	△
【R】賈詡	完殺の計	効果時間短縮	▽
【SR】左慈	変化の術	効果時間短縮	

三国志大戦享楽的雑多企画頁

銅雀台

三国投稿演義



（群雄将七品・埼玉県　くて2uniさん）
☆士気6で刹那系の仲間入り!? 足の遅い槍兵には、酷な変更でした（ほろり）。一喜一憂が楽しみの一つのバージョンアップ、今回は皆さまいかがですかな？



（八品・広島県　ジョ☆さん）
Ⓗ魏の、晋の礎を築いた英雄、鄧艾殿。新バージョンでは後漢の武将が多く参戦しましたが、次世代代表として隠密行に磨きをかけていただきたいところ！



（良将八品・岡山県　鴉文君）
☆江東では泣く子も黙ると、孫権殿も恐れた豪傑・張遼殿。「進めーッ!!」と叫ぶ、迫力の一瞬が切り出されていますな！

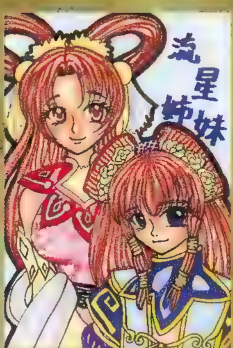
白黒漫画熱烈歓迎　暴虐なる漫画道



（大将軍四品・宮城県　はなやか涼子君）
☆落城時の勝利デモ風の演出まで決めて断る、その強い意志に脱帽ッ！　まぁ多分この後、李傕&郭汜殿の個人的な一騎討ち（別名喧嘩）が発生するかと。



（大英傑七品・大阪府　J・Bさん）
☆秋といえば食欲の秋というワケで、食を楽しむ夏侯月姫様のお姿。普段は女傑のイメージが強い奥方様も、実にかわいらしく……これが中華まんの威力ッ!?（違）



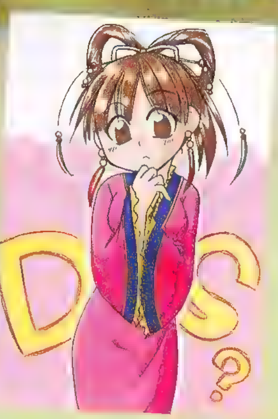
（軍師八品・神奈川県　未虎さん）
☆シリーズを通して登場する二喬の君ですが、やはり流星計略の印象が一番強いですなぁ。さて、新バージョンのお姿の人気はいかに!?

fan114が選ぶ！　雄飛傑作

これまた可愛らしい幼女が……え？ ちがう？

これは、DS版オリジナルの小橋ですな。呉に欲しい1コスト騎兵でありながら、浄化の計も持つという高スペックな彼女。本編の方にもぜひとも欲しい一枚♪

萌えイラストゴチでした～！



（良将九品・愛知県　京也さん）

君主のつぶやき。

不意に復活してみた当方。思わず「あるねぇ」と同意してしまう、そんな一言をご紹介。

現在の投稿領土

魏　29.7%	蜀　18.0%
呉　22.6%	群　29.7%



魏と群雄が投稿量にて一騎打ち状態に！　蜀は次回の局地戦で、無事救済されるのでしょうか!?

新Ver稼働！変更点を徹底チェック！



神々への離反

待望のバージョンアップとなる『神々への離反』。今回は変更点や追加カードの情報を中心にお届けする。

※記事内容は編集部調べによるものです！
※開発中のVER.を元に記事を作成しています！
稼働時に内容が変更されている場合があります。
Text: 伊勢猫・MVP・fan114

アルカディアモバイルにも掲載！
『ロード オブ ヴァーミリオン』の記事はアルカディアモバイルにも掲載中！携帯で基本システムから攻略情報までチェックしよう！

ロード オブ ヴァーミリオン 神々への離反
■メーカー：スクウェア・エニックス
■ジャンル：オンライン対戦型トレーディングカードRPG
■操作方法：レバー＋3ボタン＋トレーディングカード
■発 売 日：2008年9月24日(稼働中)
■使用基板：Type X2

アップデート内容を再チェック！

新バージョンの変更点
UPDATE CHECK UP

『神々への離反』のアップデートで、調整＆変更点された新バージョンを詳しく解説。基本システム周りに加え、使い魔も調整が入ったのでチェックしておこう。



より快適なプレイ環境へ

9月24日に実施されたアップデートでは、プレイヤーの意見を反映したさまざまなバランス調整が加えられている。

プレイヤー視点の拡大やロード時間の短縮など、見た目にも分かりやすいプレイ環境の変更だけでなく、各種のシステム周りも大幅調整。それぞれの変更点ごとに、検証データなどと併せて再度チェックしておこう。



全体的に引いたアングルへ変更。以前より視点が広くなって、格段に敵側パーティをとらえやすくなった感じ。



一瞬しか見られなかった、戦績の表示時間を延長。これに伴って、対戦時のロード時間が大幅に短縮されている。

CHECK POINT 1 装備品に関連した各種調整

既存アイテムにおける新規のカラー追加に加え、勝敗を分ける各種武器のオーバーキル全般を再調整。その扱いやすさから初期VER.は杖、旧VER.ではレイピアが主流だったが、これを考慮した形でダメージ調整を受けている。

また、レイピアに比べると若干扱いづらかった片手武器の剣は、オーバーキルの効果範囲を見直し。以前よりも範囲が広がり、扱いやすく変更された。



効果範囲が広がって敵ユニットをとらえやすく変更。ダメージ調整で主力武器も変化あり？

CHECK POINT 2 通常攻撃に関連した各種調整

プレイヤーと使い魔の通常攻撃については、前回アップデートで大幅な下方修正を受けた複数攻撃の攻撃間隔を微調整。いずれの場合も旧VER.に比べると攻撃間隔が短くなって、時間あたりのダメージ効率がアップ。総じて上方修正と呼べる調整となっている。

また、半分程度まで威力ダウンしてしまったスマッシュには、ボーナスダメージアップの上方修正が加えられた。



攻撃間隔が短くなった複数攻撃に対し、単体攻撃はスマッシュのダメージがアップしている。

スマッシュのダメージ調整について

初期から比べると大幅な威力ダウンとはいえ、戦力が拮抗した状態の戦闘で大きなウエイトを占めるスマッシュ攻撃。ヒット数に応じたボーナスダメージの加算はこれまで通りだが、これらのボーナスダメージに数値調整が入っている。

編集部調べでは、単体スマッシュのダメージ上昇を確認。複数スマッシュの変化は見受けられなかった。

■初段ヒットのダメージ検証

種類	初期	旧VER.	新VER.
単	＋10	＋5	＋6
複	＋5	＋2	＋2



複数は基底ダメージに変化無し。5連続ヒットで威力アップするのも同様。

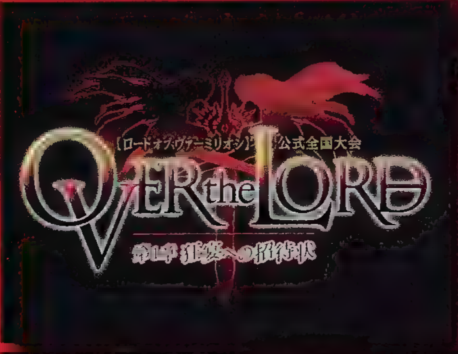
最強の紅蓮の戦士を決める全国大会が開催決定！

『ロード オブ ヴァーミリオン』初の、公式全国大会が開催されることが決定したぞ！　大会名は「OVER the LORD ～第1章 狂宴への招待状～」。

本大会は、まず一次予選となる「店舗大会」が全国の『ロード オブ ヴァーミリオン』稼働店舗で開催される予定。その後、二次予選となる「エリア大会」が開催され、ここで選ばれたエリア代表プレイヤーが、来年2009年1月11日(日)の「決勝大会」に出場することができるのだ。

店舗大会やエリア大会の開催店舗や日程、並びに大会のルールや決勝大会の詳細などは、公式サイトで追って発表される予定だ。続報を待て！

『ロード オブ ヴァーミリオン』公式サイト
URL：http://www.square-enix.co.jp/lov/



大会では、追加カードを含めた新たなデッキや戦術が披露されるはずだ。腕に自信のあるプレイヤーは、今からしっかりと準備しておこう。

大会概要

店舗(エリア)大会期間	2008年11月1日(土)～2008年12月7日(日)
予選店舗	全国ロケーションにて開催(詳細は公式サイトにて)
決勝大会	2009年1月11日(日)
決勝会場	品川プリンスホテル ステラボール(東京・品川)

CHECK POINT ③ レベルUPの変更点

使い魔カードの育成システムでは、使い魔レベルの能力差が緩和された。経験値の配分で、序盤ではレベルが上がりやすくなり、早い段階でのレベルアップが可能に。また、レベルアップで強化される分のパラメータボーナスは、従来の半分程度の数値に下方修正。1レベル分でATK＋1／DEF＋1の数値が見直され、ATKとDEFのパラメータが1レベル単位で交互に1ずつ上昇するようになった。



初期値はもちろん、新たなカードの育成を支えるとうれしい配慮。以前に比べるとレベル差は半分程度と考えよう。



プレイヤーキャラクターはこれまで通りで変更無し。オーバーキルのレベル3が使用可能なレベル20を目指そう！

■コスト別のレベル上限

コスト	レベル上限
10	10
15	11
20	12
25	13
30	14

■レアリティのボーナス

レアリティ	レベル補正
C	-
R	+1
SR	+2

基本的に使い魔のレベル上限はコストに依存しており、さらにカードのレアリティで1～2のレベル上限がアップ。ただし一部の例外的な使い魔は、この法則に当てはまらない場合もある。

CHECK POINT ④ 調整された特殊技

合計50枚の使い魔カードが追加された『神々への離反』では、いくつかの使い魔に下方修正が加えられている。最新アップデートで修正対象となったのは、いずれも特殊技に関連した部分。中でもリストアップした5体の使い魔は、いずれも特殊技の効果範囲が修正されている。カメラアングル変更と相まって、いつもの感覚で使うと範囲を外してしまうだろう。変更後の範囲を把握するまでは、きちんと詳細マップで確認すること。

また、上記とは別に【フェニックス】と【みずち】の特殊技にも下方修正ある。こちらはHPの回復量が見直されて、同種族で倍加していた回復量が、1.5倍の150まで下がってしまっている。こちらにも注意する必要がありそうだ。

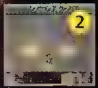


レギュラー使い魔として愛用者が多いHP回復の強カードは、回復量が変更。同種族の場合はこれまで通りだが、他種族の場合だと回復量が下がっている。

効果範囲の見方について

調整された特殊技について、その効果範囲を詳細マップで比較。詳細マップの画像は①が旧VER.、②が新VER.の効果範囲を掲載してある。なお、メイン画面は新VER.のゲーム画像となっている。



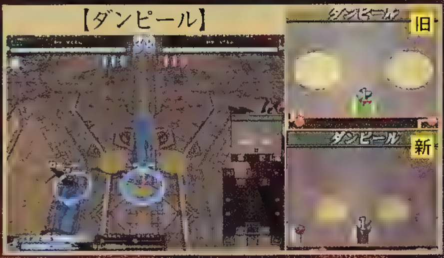












カード追加でどう変わる？

種族別単一デッキ紹介
SAMPLE DECK INTRODUCTION

種族分布にも変動あり？

いよいよ全国店舗での稼働がスタートした追加エクスパンション『神々への離反』では、新たに全50種類の使い魔が登場！　既に本誌が発売されるころには、多くのプレイヤーが払い出しカードに一喜一憂していることだと思う。

さて、気になる追加カードの内訳については、これまで同様の弱点属性ごとに10種類ずつ。神族・魔種・不死の三大勢力を筆頭に、亜人・海種は6種類、超獣・機甲が4種類となる（リスト参照）。

全般的な追加カードの傾向としては、それぞれ種族に不足していた要素が補てんされ、デッキ構築の幅が広がった印象。ここでは即戦力となるカードの紹介も兼ねて、単一種族のデッキタイプ解説しておくので、デッキ構成＆調整の参考に見ておいてもらいたい。



SPEED＆バリエーションで優遇されていた神族に対し、他勢力を盛り上げる要素が満載!?



見覚えが無い使い魔を目にした場合は、対戦前のスキルチェックなどを忘れないように。

超獣単一デッキ
高速戦闘重視

施設封印をこなしつつ戦闘を主体にしたもの。カトブレパスの驚異的スピードを生かせ

プレイングの指針

苦手だった雷属性に、高コストの【ヨルムンガンド】を投入して一気に有利させたもの。【ヨルムンガンド】は毎回生きたままゲートへ帰還させよう。狙いは【イエティ】を交えて初回の戦闘に勝利し、【ハーピー】でシールドを封印する方法。これで制圧力を上げた後は、サクリファイスを使いつつ1STパーティで押し切ってもいいし、ゲートへ戻って【ヨルムンガンド】、【ケイロン】、【カトブレパス】のパーティに変更してもよい。【ケイロン】で足止めして確実にエクセレントを奪うのを重視したいところ。【カトブレパス】で速度を上げると相当な速さで走れるので、相手がSPEED3以下なら絶対に追いつかれない。攻撃属性的に不死や魔種が厳しいがスピードでかく乱するといい。



【シールド】持ちでスペックも高い優秀な使い魔。さらにリセットボイスで特殊技をうち消せるというおまけ付き。


【ハーピー】が加わったおかげで制圧合戦もある程度こなせるのが大きい。

■ SAMPLE DECK

	NO	カード名	CT	SP	HP	ATK	DEF	攻撃	特殊技	スキル
1ST	101	ヨルムンガンド	30	3	435	80	55	複・雷	強化	サーチ
	006	イエティ	15	3	410	65	25	単・撃	攻撃	サーチ
	103	ハーピー	10	3	350	55	35	単・闇	特殊	シールド
2ND	003	ケイロン	20	3	470	45	35	複・撃	弱体	-
	104	カトブレパス	15	3	445	60	25	単・雷	強化	-
	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

亜人単一デッキ
欠点を補った汎用タイプ

新しい使い魔により、格段に戦略が広がった亜人。優秀な「アルカナ」持ちを活用しよう！

プレイングの指針

定番となったシールド封印狙いの戦闘タイプをベースに、優良コモン【ドワーフ】を組み込んだ戦闘＋制圧型のサンプルデッキ。高コストの【カイム】と【メフィスト】を主軸に据えた1STパーティであれば、よほど相性が悪くない限り施設封印も容易。対戦デッキなどのプレイ環境に応じて、［サーチ］or［シールド］を選択可能な柔軟性も大きな魅力といえる。

2NDパーティの控えには、扱いやすさを重視した【ゴブリンファイター】をセットで投入。低速デッキのプレイングに問題が無ければ、【シャーマン】や【ウィッチ】などで防御面の充実を図ってOK。また、従来の撃属性に特化した編成であれば、【マジシャン】を組み込んだ戦闘型パーティに組み替えてもいい。



【ラースジャイアント】と双璧を成す闇属性持ちのコスト30。特殊技は全体範囲の複数攻撃で扱いやすいぞ。



［シールド］の削り合いにおいて、絶大な効果を発揮する燻し銀の一枚！

■ SAMPLE DECK

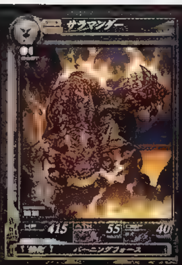
	NO	カード名	CT	SP	HP	ATK	DEF	攻撃	特殊技	スキル
1ST	013	メフィスト	25	3	455	60	60	単・光	解除	ゲート・サーチ
	017	バーサーカー	15	2	335	55	50	単・撃	強化	ゲート・シールド
	106	カイム	30	3	515	65	70	単・闇	攻撃	ゲート・サーチ
2ND	020	ゴブリンファイター	10	3	390	35	35	単・撃	強化	サーチ
	110	ドワーフ	10	1	430	25	35	複・雷	弱体	アルカナ・ゲート
	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

神族単一デッキ①
人気使い魔集合

優秀な使い魔で戦闘から制圧までそつなくこなす。序盤で有利な展開に持ち込もう。

プレイングの指針

1STパーティで怒濤のコスト70を使い、初戦のぶつかり合いで引けを取らないようにしたもの。SPEED4なのでかく乱も可能だ。そして戦闘後半に【レナス】や【ペガサス】の特殊技で逃げる相手にとどめを刺したり、【愛染明王】でサーチアイをつぶしていこう。1STパーティがすべて生存した場合は、相当有利な展開が可能になる。2回目の【愛染明王】でサーチアイを封印すれば2NDパーティの【セルケト】で制圧を狙いやすく、戦闘が始まっても【レナス】＋【ペガサス】＋主人公で相手のキーカードを瞬時に葬ることができる。攻撃属性とスピード的に超獣が苦手になりそうだが、2NDパーティと主人公で属性の調整をすればいい。【レナス】を【フレイ】に変えてもいいかもしれない。



光属性の複数攻撃で不死に有効。特殊技が単体ダメージ系なので【ペガサス】と併用して集中攻撃をかけよう。


【レナス】と【フレイ】の加入でコスト25枠に使いやすい使い魔が増加。

■ SAMPLE DECK

	NO	カード名	CT	SP	HP	ATK	DEF	攻撃	特殊技	スキル
1ST	111	レナス	25	4	445	50	55	複・光	攻撃	ゲート
	024	愛染明王	25	4	485	40	55	複・雷	妨害	ゲート
	026	ペガサス	20	4	480	45	55	単・撃	攻撃	ゲート・サーチ
2ND	040	セルケト	10	1	415	30	35	単・雷	攻撃	アルカナ・サーチ・ゲート
	035	ユニコーン	10	3	415	35	30	単・雷	強化	ゲート
	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

神族単一デッキ②
炎属性で戦闘型を組む

パーティを炎属性でまとめて弱点付加から一気にエクセレントを狙う。スピードが課題。

プレイングの指針

不動明王が［シールド］を持っているので、最初の選択肢が多い。シールドを狙いつつ【サラマンダー】の特殊技がたまる時間を稼いでから戦闘に持ち込もう。パーティの攻撃力は比較的高いが、劣勢のときは【不動明王】か【やまたのおろち】は逃げに徹する。移動が遅いので早めに判断しよう。2NDパーティは【ハヌマーン】が主役。弱点付加から【やまたのおろち】や【不動明王】の特殊技を使えば、相手を蒸発させられる。なるべくエクセレントを狙おう。後半、アルカナストーンの残りが少なくなったときは【アヌビス】での足止めを効果的に使うとよい。なお相手のアルカナストーンを攻める際は【アヌビス】、【やまたのおろち】、【ハヌマーン】で出撃してSPEEDを3以上にすること。





弱点を突いた【不動明王】の特殊技。まとめて消し炭にしてあげよう。

■ SAMPLE DECK

	NO	カード名	CT	SP	HP	ATK	DEF	攻撃	特殊技	スキル
1ST	117	不動明王	20	2	435	55	60	単・炎	攻撃	ゲート・シールド
	114	サラマンダー	15	2	415	55	40	単・炎	強化	ゲート・サーチ
	029	やまたのおろち	25	3	485	55	40	複・炎	弱体	-
2ND	037	ハヌマーン	10	4	465	30	25	単・炎	弱体	ゲート
	116	ギリメーカラ	10	3	455	25	30	単・撃	解除	-
	039	アヌビス	10	4	405	30	35	複・光	弱体	-

魔種単一デッキ①
バランス重視の汎用タイプ

オーソドックスな汎用タイプを新カードで強化。単体スマッシュの精度を上げていこう！

プレイングの指針

【ベルゼバブ】に代わって人気を集めそうな【レオナール】をメインに、定番の制圧ユニットを組み込んだ戦闘＋制圧タイプ。スキル持ちこそ極端に少ないが、バランスの取れた複数＆範囲攻撃が最大の持ち味だ。基本方針としては、【イフリート】枠を弱点属性に併せて2NDと入れ替え、初戦で五分以上の状況からアルカナ削り＆［サーチ］の封印が理想的な展開。以降は【マンドレイク】を出すタイミングを計りつつ、相手の制圧行動を妨害していく。

汎用性重視の2NDに控える【オルトロス】は、戦闘重視で【オーガ】と差し替えるのもあり。これ以外では【イフリート】の代わりとして、プレイヤーのATK＆DEFを強化可能な【アンヘル】の投入も方向性としては悪くない。



魔種では高めのパラメータに加えて、闇属性トラップによる[illegible]



魔種使いだと馴染みの薄いトラップは、狙い通りに決まれば効果絶大だ。

■ SAMPLE DECK

	NO	カード名	CT	SP	HP	ATK	DEF	攻撃	特殊技	スキル
1ST	047	イフリート	20	3	380	85	35	単・炎	攻撃	-
	057	サキュバス	10	3	340	55	25	単・雷	強化	サーチ
	122	レオナール	25	3	440	60	50	複・闇	罠	-
2ND	044	オルトロス	20	2	395	50	45	複・雷	強化	-
	058	マンドレイク	15	1	360	65	35	単・光	攻撃	アルカナ・ゲート
	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

魔種単一デッキ②
複数重視の戦闘タイプ

同時スマッシュや弱点狙いのサクリファイスで真価を発揮。複数攻撃で敵軍を圧倒せよ!?

プレイングの指針

コスト25の使い魔二体を主力に据え、【オーガ】と［シールド］持ちを組み込んだ複数攻撃に特化した戦闘タイプのデッキ。対戦デッキの弱点属性が闇or炎に寄っていれば、【サキュバス】＋【マンティコア】で初戦のアドバンテージを十分に奪取可能。その足で［シールド］を封印した後は、戦闘で相手を妨害しながら徐々にリードを広げていく。対不死や同種族に対しては、コスト25＋【オーガ】＋【サキュバス】で1STを編成。どこかでシールドを封印しないとジリ貧になりやすいので、相手のパーティ編成を先読みして狙っていきたい。

サンプルではSPEED重視の【マンティコア】を採用したが、よりコンセプトに近い【マイコニド】といずれか好みで選んでいこう。



防御面に不安が多い魔種で待望の低コストDEF強化。【サキュバス】とコストは違うが、汎用性の高い1枚だ。



戦闘型こそ［シールド］が必須ともいえるスキル。狙い撃ちに注意しよう。

■ SAMPLE DECK

	NO	カード名	CT	SP	HP	ATK	DEF	攻撃	特殊技	スキル
1ST	057	サキュバス	10	3	340	55	25	単・雷	強化	サーチ
	122	レオナール	25	3	440	60	50	複・闇	罠	-
	124	マンティコア	10	3	380	55	25	単・光	強化	シールド
2ND	041	バハムート	25	3	410	70	40	複・炎	攻撃	-
	053	オーガ	20	3	395	55	40	複・雷	強化	-
	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

海種単一デッキ①
戦闘寄りのバランス型

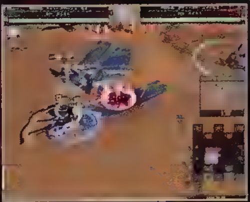
新カードを主体にした戦闘寄りのデッキ。【オケアノス】で制圧の[illegible]

プレイングの指針

1STパーティで戦闘に勝利し、【みずち】の回復で相手の2NDも相手にするのが理想形。【テティス】が不死に似たスペックで、防御とHPが非常に高いので壁役に最適。弱点を突かれない限りほぼ倒されないので、うまく活用していこう。なお【オケアノス】が［シールド］、【アリオーシュ】が［サーチ］を持つが、ともにSPEED3なので、1STパーティをSPEED4にしたい場合は【アクアライダー】や【ニクサー】に入れ替えるといい。2NDパーティに置いてある【マカラ】、【アリオーシュ】は相手の種族によって1STパーティの【オケアノス】と入れ替えていくこと。このように1STパーティの【テティス】と【みずち】を酷使するタイプのデッキなので、戦闘テクニックを磨くのが重要になる。



イラストからは想像もできない撃属性攻撃の強力な1枚。特殊技で鉄壁の壁になるぞ。



【アリオーシュ】の攻撃力アップを【テティス】にかけて前に出すと強力。

■ SAMPLE DECK

	NO	カード名	CT	SP	HP	ATK	DEF	攻撃	特殊技	スキル
1ST	132	テティス	30	4	480	50	70	複・撃	強化	-
	070	みずち	20	4	455	55	50	単・闇	回復	ゲート
	133	オケアノス	15	3	460	35	45	単・光	強化	シールド
2ND	063	マカラ	10	3	405	35	30	複・闇	弱体	-
	135	アリオーシュ	15	3	430	45	45	単・炎	攻撃	サーチ
	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

海種単一デッキ② 水虎を使ってみる

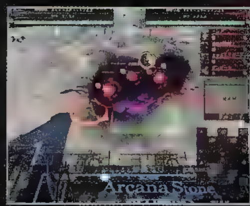
コスト10のトラップ持ち【水虎】を使ったデッキ。倒されやすいので[illegible]

プレイングの指針

【水虎】のトラップは非常に効果範囲が狭いので、敵パーティの4体にクリーンヒットさせるのは難しい。二体巻き込めば役割を果たしたと考えよう。具体的な設置位置はサーチアイかシールドの上が一番。封印した施設上に置くのはもちろん、相手がシールド破壊を狙いそうなら自軍のシールド上に設置しよう。また10コストということもあり、回転率の高さも特徴の一つ。相手の動きそうな位置を予想してどんどん設置し、少しでもルートから外れたらすぐに爆破して次に期待するといい。ただし【水虎】自体がコスト10で移動スピードの遅さが足を引っ張る点は否めない。なるべく【ニクサー】で無敵にしたり、【みずち】を導入して回復したりと、支援していくのが鍵だ。



超獣に【ヨルムンガンド】、亜人に【ドワーフ】が追加されたので価値が高い使い魔。一体ではやや厳しいので注意。



シールド封印重視の相手にはシールド上に罠を置く。外してもいい。

■ SAMPLE DECK

	NO	カード名	CT	SP	HP	ATK	DEF	攻撃	特殊技	スキル
1ST	065	アルビオン	25	3	480	60	60	単・光	解除	シールド
1ST	134	水虎	10	2	415	35	30	複・闇	罠	ゲート
1ST	073	ニクサー	15	4	435	45	40	単・闇	強化	ゲート
2ND	068	アクアライダー	15	4	485	45	30	単・撃	攻撃	サーチ
2ND	135	アリオーシュ	15	3	430	45	45	単・炎	攻撃	サーチ
2ND	063	マカラ	10	3	405	35	30	複・闇	弱体	-

機甲単一デッキ 強化を加えた汎用タイプ

コモン追加で俄然デッキが組みやすくなった機甲。強化系を組み込んだデッキの実力は？

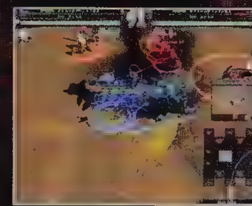
プレイングの指針

機甲の定番カードを主軸として、パラメータ強化を組み込んだ戦闘＋制圧タイプのサンプルデッキ。【ペテルギウス】のカード枠は、対戦デッキを見て2NDと入れ替えが基本となる。【ベガ】の温存を視野に入れた場合、プレイヤー装備をSPEED4に調整するのがベター。サーチアイ封印～アルカナストーン制圧の流れを狙っていくが、【カペル】さえ残ればサーチアイ封印は可能。最低でも特殊技ゲージがたまった【カペル】とプレイヤーが迅速に撤退できるだけの状況を作っておいた方が無難だ。

サンプルはコスト10に【ペテルギウス】と【デネブ】投入したが、いずれか一体を【アルタイル】と差し替えての高速運用も可能。自分が扱いやすい組み合わせで二体を選択しよう。



機甲の守りをより堅固にするDEF強化。対魔種が厳しいのは相変わらずなので、【スピカ】も採用しておこう。



見た目は複雑な効果範囲だが、実質的に正面半円と考えて問題無いぞ！

■ SAMPLE DECK

	NO	カード名	CT	SP	HP	ATK	DEF	攻撃	特殊技	スキル
1ST	079	ベガ	30	2	455	50	75	複・炎	罠	-
1ST	138	ペテルギウス	10	3	395	35	40	単・炎	強化	ゲート
1ST	139	リゲル	25	4	465	50	75	複・闇	強化	サーチ
2ND	076	デネブ	10	1	365	30	45	単・撃	弱体	アルカナ・ゲート
2ND	077	スピカ	15	2	365	30	65	複・光	強化	ゲート
2ND	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

不死単一デッキ① マミーを使って戦闘

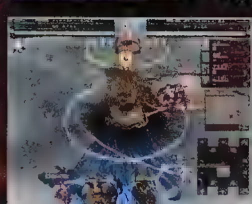
アルカナスキルを持ちながら戦闘でも強力なマミーを軸に最初から[illegible]

プレイングの指針

【マミー】の闇弱点付加はコストに比例して特殊技ゲージがたまるため、最初のぶつかり合いで使える。【スケルトンアーチャー】は魔種に強いが、【マミー】と合わせるなら【カースドラゴン】がオススメ。初戦で相手を撤退させれば高確率で勝てるため、強力な戦術といえる。控えにいる【重装暗黒騎士】は、トラップのおかげで1枚で海種や機甲に有利なのが強み。さらに［シールド］も持つため相手によっては1STで使用しよう。【ゾンビードック】も【ダンピール】の代わりに1STで使用してもいい。攻撃力を上げるより弱点を突くほうがダメージ効果が高いからだ。なおオーソドックスな戦法で、【マミー】を2NDで使う場合、1STでサーチアイを封印するといい。



【フランケン】に替わる対魔種要員。【ダンピール】との重ねがけでATKを+65すれば、どの種族とも渡り合える。



【重装暗黒騎士】が居れば、トラップで海種と機甲が楽になるぞ。

■ SAMPLE DECK

	NO	カード名	CT	SP	HP	ATK	DEF	攻撃	特殊技	スキル
1ST	146	スケルトンアーチャー	25	2	435	55	80	単・撃	強化	ゲート
1ST	150	マミー	15	1	475	35	40	単・闇	弱体	アルカナ・ゲート・シールド
1ST	086	ダンピール	15	3	435	25	60	単・炎	強化	サーチ
2ND	144	重装暗黒騎士	20	2	405	50	75	単・雷	罠	ゲート・シールド
2ND	100	ゾンビードック	15	4	435	35	50	単・闇	弱体	サーチ
2ND	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

不死単一デッキ② シールド破壊のエキスパート

オンリーワンの能力を持つ【ドラゴンゾンビ】を軸に後半で巻き返しを狙っていこう。

プレイングの指針

1STパーティはあまり深追いせずに、適度に戦闘をこなす。【ドラゴンゾンビ】の特殊技を2回使うまで受けの体勢で戦おう。シールドを封印した後は制圧に乗り出す。お見合い状態を続ければ続けるほど【ドラゴンゾンビ】が居るおかげで一方的に施設を封印できるため、相手が追ってきた場合はなるべく逃げつつ戦うのがベスト。【ドラゴンゾンビ】と【ダンピール】が主力になるので、ほかの使い魔は入れ替えが自由。［シールド］スキルも【ドラゴンゾンビ】に任せれば特に必要無いので、【マミー】や【重装暗黒騎士】といった1枚で強力なカードへ差し替えてもいい。従来のシールドを封印しに敵陣深く潜り込む必要が無くなったため、最初から有利な展開に持ち込めるのが強みだ。



遠目からのシールド封印は超強力の一言。【愛染明王】と組んで、施設は特殊技任せというのも面白い。



封印は90％なので2回使う必要がある。87カウントあたりが目安。

■ SAMPLE DECK

	NO	カード名	CT	SP	HP	ATK	DEF	攻撃	特殊技	スキル
1ST	141	ドラゴンゾンビ	25	2	460	40	60	複・闇	妨害	-
1ST	091	フランケン	25	2	455	50	75	単・撃	攻撃	ゲート
1ST	086	ダンピール	15	3	435	25	60	単・炎	強化	サーチ
2ND	147	シャドウナイト	15	4	430	30	60	単・雷	攻撃	サーチ
2ND	092	レイス	10	2	365	30	45	単・炎	弱体	ゲート・シールド
2ND	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

ついに最終ステージ突入！

ストーリーモードガイド
STORY MODE GUIDE

残すところあと1ステージ。ボス二体との連戦は非常に過酷でパターンをしっかり作る必要があるが、これに勝利して感動のエンディングBGMを聞こう。



始まりの地 アヴァリシア

STAGE 6-4

最後の敵



絶望の雷王 ゼウス

1ST	コカトリス	攻：闇	弱：炎
	アンデッドバタフライ	攻：炎	弱：光
	アンデッドスカラベ	攻：雷	弱：光
2ND	フェニックス	攻：炎	弱：闇
	レイス	攻：炎	弱：光
	ゾンビホルスタイン	攻：撃	弱：光
3rd	ヴァーチューズ	攻：光	弱：闇
	ハヌマーン	攻：炎	弱：闇
	みずち	攻：闇	弱：雷

前半戦は完璧に

【ゼウス】は前方、左右の三ヶ所のくぼんだエリアに出現し、最初は必ず前方に出現する。スタンをするか一定時間で場所を変えてきつつ使い魔を召喚してくる。【ゼウス】自身は移動しないが使い魔が施設やアルカナストーンを制圧してくるので、全滅させてから【ゼウス】へ向かおう。またアルカナストーンの残量や施設の封印具合、味方使い魔の特殊技ゲージは次の【グレンデル】戦へ持ち越される。とくにアルカナストーン残量には注意すること。【ゼウス】はスタン後にパーフェクトストームを出してくる。これは当たると即死する攻撃だが、最初は左側に縦に1列に並べれば回避可能だ。それ以降は右のカコミを参照に回避しよう。

パーフェクトストームの対処法

【ゼウス】が左右のくぼみに居る場合、スタン後にダメージ系特殊技を使いつつ使い魔が通常攻撃を1回出したらすぐにカードを下へ向けてゲートへ。ゲート内に入れば回避できる。



嵐が出現する位置によって安全地帯があるものの位置を見てから回避するのがやや難しい。よってにゲートに入って回避するほうが簡単だ。

デッキアドバイス

【ゼウス】の2回目以降、上部に出現した場合、パーフェクトストームの回避に【ニクサー】を使って一体を生還させるのも手。基本的には【グレンデル】戦を見据えて弱点を突かれたときにダメージが少ない海種、魔種、神族で挑もう。

使い魔名	:	目的
・アルビオン	:	サーチアイの封印解除
・マーメイド	:	スタン後に特殊技
・ニクサー	:	上部にゼウスが出現した場合
・みずち	:	グレンデル戦で回復
・トリトン	:	グレンデル戦で攻撃力上昇



混沌の竜戦士 グレンデル

1ST	オークオラクル	弱：炎
	スフィンクス	弱：闇
	アンデッドスカラベ	弱：光
グレンデル攻撃&弱点属性＝撃・特殊技＝剣		
2ND	キメラ	弱：撃
	ヴァーチューズ	弱：闇
	コカトリス	弱：炎
グレンデル攻撃&弱点属性＝闇・特殊技＝ダメージ		
3RD	フェニックス	弱：闇
	みずち	弱：雷
	リヴァイアサン	弱：雷
グレンデル攻撃&弱点属性＝光・特殊技＝剣		
4TH	アンデッドバタフライ	弱：光
	ゾンビホルスタイン	弱：光
	オーディン	弱：闇
グレンデル攻撃&弱点属性＝雷・特殊技＝ダメージ		
5TH	バハムート	弱：撃
	ハヌマーン	弱：闇
	レイス	弱：光
グレンデル攻撃&弱点属性＝炎・特殊技＝剣		

グレンデルに集中攻撃

【ゼウス】戦の終了時のパーティが、そのまま出撃している状態でステージがスタートする。そのため、【ゼウス】の残りHPが少なくなったら【グレンデル】戦用のパーティへ入れ替えておいた方がいい。さらに特殊技をすぐ使えるように、ゲージがたまった状態で【ゼウス】を倒すようにしよう。スマッシュをしっかり当てれば難しくないぞ。

出撃している使い魔&主人公のHPは【グレンデル】戦開始時に全回復しているので、回復しに戻る必要はない。このステージは【グレンデル】を5回倒せばクリアになるので【グレンデル】に攻撃を集中しよう。【グレンデル】を倒せばエクセレントになり、周りの使い魔は消滅する。うまく攻撃を集中させれば特殊技を使われる前に倒せるぞ。【グレンデル】を1回倒すごとにゲートへ戻って、しっかりHPを全回復しながら戦おう。

一回倒したあとグレンデルはマップ上部中央に出現しつつ攻撃属性と弱点属性を変化させる。攻撃属性＝弱点属性なので、海種単一種族の場合は4回目に絶対弱点を突けない。





【グレンデル】に攻撃を集中するのがポイント。スマッシュを活用して特殊技を使われる前に倒そう。または複数攻撃の使い魔で固めれば【グレンデル】が奥に居ても攻撃を当てやすいぞ。

さらなる挑戦!!

HARDモードについて
ABOUT HARD MODE

難敵を倒してNORMALモードをクリアしたら、HARDモードへ挑戦だ。その特徴を理解すれば意外とあっさりクリアできるかもしれない!?



【ゼウス】&【グレンデル】を倒すと選択可能になるHARDモード。HARDモードでは、ステージ道中のキーになる使い魔のステータスがやや高めになる。NORMALモードに比べてHPと攻撃力が約1.5倍になっているのだ。しかし防御力はNORMALモードと同じなため、短期集中で攻撃すればそこまで強敵ではない。一方、ボスは序盤がNORMALモードに比べてHPが約1.5倍と高いが、【ベルゼバブ】以降はほとんどHPに変化が無い。また攻撃力と防御力の両方ともわずかながら高いだけなので、NORMALモードとあまり差を感じずに倒せるだろう。しかし【ベルゼバブ】には注意が必要。単純に分裂数が増えるだけなのだが、これが意外と厄介なのだ。



NORMALモードでデッキ構築や操作性に慣れた後ならば、HARDモードも十分対応できるはず。【パワーズ】と【ベルゼバブ】が難所だ。

使い方が重要

アルカナスキルを持った使い魔
SERVANT CARDS WHO HAD ARCANASKILL

使い方次第で、パーティを有利にも不利にも導ける、[アルカナ]スキルを持った使い魔。ここではその使い魔を組み入れた戦術を紹介する。



アルカナ持ちの基本運用法

[アルカナ]スキルを持つ使い魔は、劣勢をばん回できる能力があるので重宝する。ただし出撃してもアルカナストーンの上に乗れなかった場合は、その特徴を生かすことができず、スピードの遅さやスペックの低さが裏目に出てしまうので注意。運用するには移動速度上昇の特殊技を持つ使い魔と組ませるのが有効だが、その時点で二体の戦闘力が低くなってしまう。相手が戦闘力のあるパーティできた場合、逃げ切れずにエクセレントを取られやすい。よってアルカナストーン上に陣取れないと判断したときは移動速度上昇を逃走用に温存しよう。



アルカナストーンを目前に迎撃されては[アルカナ]スキル持ちは逆にお荷物。速度上昇と組み合わせて使う場合は逃走に使うことも視野に入れよう。

代表的な三つの戦術

①サーチアイを封印する

サーチアイを封印した状態なら、相手に動きを察知されないので簡単にアルカナストーン上へ陣取ることができる。逆に言えばサーチアイを封印していない場合は、迎撃されることが多いはずだ。また移動速度上昇の特殊技を使うとカメラがパーティに向かうため、相手に位置がばれてしまうので注意。よって相手と逆サイドに位置していて位置がばれても迎撃されないような状況のときにのみ使おう。

②足止めして加速

[アルカナ]スキル持ちを出撃させたとき相手は迎撃するのが基本だが、それを逆手に取ったのがこの戦術。まずは中央付近の、アルカナストーンから離れた位置に相手を誘導しよう。そして移動速度ダウンなど移動を制限する特殊技を使用し、すかさず移動速度上昇を使えば確実にアルカナストーン上へ陣取れる。戦闘力は低いので戦闘は厳しいが追いつかれるときにはかなりのダメージを稼げるので有効だ。

③1STパーティから使う

機甲や魔種の単一種族で使いやすい戦法で、【アルタイル】や【マンドレイク】などを1STパーティでいきなり使って相手に戦闘を強制する戦法もある。[アルカナ]スキル持ちの使い魔で相手種族の弱点を突ける場合に狙おう。特に移動の遅い種族に対して効果的な戦法だ。なお移動の速いパーティに対して使用すると、アルカナストーンを削られた上にストーン上に陣取る前に追いつかれるので注意すること。

対策

[アルカナ]スキルを持つ使い魔が相手パーティに居る場合、対策はおもに二つ。一つはこちらも2NDパーティで[アルカナ]スキル持ち繰り出して制圧合戦に持ち込むパターン。そのまま制圧を続けた場合、おおむね中央のアルカナストーン上で戦闘になる。もうひとつは戦闘パーティを相手の2NDパーティに合わせて出撃させて戦闘をしかける方法。深追いしないで全滅を狙おう。

待望の「新使い魔」が参戦！

追加カードデータリスト

新カードが追加され戦略の幅が増えた。弱点属性について各10枚ずつ増え、種族ごとの特徴が補強されたかたちだ。カードスペックも旧カードより高めのものが多い。

※リストのカードナンバーの欄は
100＝コモンカード　100＝レアカード
＝スーパーレアカードを表しています。

特殊な能力を持つ使い魔

使い魔の持つ特殊技には系統があり、従来は系統ごとにその効果が統一されていた。たとえば範囲攻撃力上昇ならば効果時間は5秒でATK上昇量は＋20、同種族の場合は＋40という具合だ。しかし追加カードで従来と違う効果があるものが存在するのでチェックしよう。

超獣の【カトブレパス】は同種の場合にさらに移動速度が上がりそのスピードは尋常ではない。神族の【サラマンダー】と不死の【スケルトンアーチャー】は範囲攻撃力上昇と一見普通の能力だが、同種族による上昇ボーナスはなく一律でATK＋25。他種族で使ってもいいかもしれない。魔種の【アンヘル】はプレイヤーのATKとDEFのどちらも＋30される。ただしサクリファイスしても上昇分は使い魔に上乗せされない。【サイクロプス】はサクリファイス後に使うと良さそうだ。機甲の【レグルス】の特殊技は、上昇量は多くはないもののWAIT時間が無いので、長い戦闘なら2回撃つこともできる。不死の【ドラゴンゾンビ】はシールドを90%封印でき、【マミー】の弱点付加は従来のものと違ってコスト相応のたまり時間なので、かなり早めに使える。

種族	カードNo.	使い魔名	サーチ	シールド	ゲート	アルカナ	コスト	スピード	HP	ATK	DEF	攻撃属性	弱点属性	特殊技名	種類	効果
超獣	No 101	ヨルムンガンド	-	-	-	-	30	3	435	80	55	雷	炎	硬化咆哮	強化	範囲内の味方すべての防御力を一定時間上げる。（範囲内の種族が超獣の場合、大幅に上がる）
	No 102	ケンタウロス	●	-	-	-	25	4	450	75	55	闇	炎	首狩りの鎌	攻撃	範囲内の敵1体に闇属性の大ダメージを与える。
	No 103	ハーピー	-	●	-	-	10	3	350	55	35	闇	炎	リセットボイス	特殊	範囲内の敵・味方すべてにかかっている特殊技の効果を消す。
	No 104	カトブレパス	-	-	-	-	15	3	445	60	25	雷	炎	強壮粘液	強化	範囲内の味方すべての移動速度を一定時間上げる。（範囲内の種族が超獣の場合、効果が上がる）ただし、特殊技ゲージのたまりが遅い。
亜人	No 105	ローグ	●	-	●	-	15	3	415	45	50	雷	炎	気合の一喝	強化	範囲内の味方すべての防御力を一定時間上げる。（範囲内の種族が亜人の場合、大幅に上がる）
	No 106	カイム	●	-	●	-	30	3	515	65	70	闇	炎	ブラッディウィング	攻撃	範囲内の敵すべてに闇属性のダメージを与える。
	No 107	シャーマン	●	-	-	-	20	2	420	65	55	雷	炎	精霊の守護	強化	範囲内の味方すべてが炎属性の攻撃に対して、一定時間無敵になる。
	No 108	マジシャン	●	-	-	-	10	3	395	40	35	撃	炎	煉獄の眼差し	弱体	範囲内の敵すべてに一定時間、撃弱点を付加する。ただし、特殊技ゲージのたまりが遅い。
	No 109	アサシン	-	-	-	-	10	3	425	40	25	闇	炎	双影斬	攻撃	範囲内の敵1体に闇属性の大ダメージを与える。
	No 110	ドワーフ	-	-	●	●	10	1	430	25	35	雷	炎	疾風怒号	弱体	範囲内の敵1体の攻撃力を一定時間、大幅に下げる。
神族	No 111	レナス	-	-	●	-	25	4	445	50	55	光	闇	ニーベルン・ヴァレスティ	攻撃	範囲内の敵1体に光属性の大ダメージを与える。
	No 112	フレイ	●	-	●	-	25	4	435	60	75	光	闇	エーテルストライク	罠	マップに光属性ダメージのトラップを仕掛ける。トラップ効果範囲内に敵が居た場合、すべてに光属性のダメージを与える。（トラップのセット後、一定時間を待ち、再度特殊技ボタンを押すことにより発動）
	No 113	アルテミス	-	-	●	-	20	4	495	45	50	雷	闇	心眼覚醒	強化	範囲内の味方使い魔すべての特殊技ゲージが、一定量増加する。
	No 114	サラマンダー	●	-	●	-	15	2	415	55	40	炎	闇	バーニングフォース	強化	範囲内の味方すべての攻撃力を一定時間上げる。
	No 115	ファラオ	●	-	-	-	20	3	480	60	40	撃	闇	ファラオの呪い	弱体	範囲内の敵1体の攻撃力を一定時間、大幅に下げる。
	No 116	ギリメーカラ	-	-	-	-	10	3	455	25	30	撃	闇	目覚めのダンス	解除	封印された味方のサーチアイを修復する。
	No 117	不動明王	-	●	●	-	20	2	435	55	60	炎	闇	迦楼羅の炎	攻撃	範囲内の敵すべてに炎属性のダメージを与える。
	No 118	ミネルバ	-	-	●	-	15	4	460	40	40	光	闇	光輪剣	攻撃	範囲内の敵すべてに光属性のダメージを与える。
	No 119	エルフ	-	-	●	-	15	4	490	40	30	雷	闇	魅惑の音色	弱体	範囲内の敵1体の攻撃力を一定時間、大幅に下げる。
	No 120	アポロン	-	-	-	-	15	4	480	35	35	炎	闇	神秘のベール	解除	一定時間、敵のトラップにかからない。敵のトラップがある場合、解除する。
魔種	No 121	アンヘル	-	-	●	-	20	3	435	60	55	炎	撃	ドラゴンハート	強化	範囲内の味方プレイヤーキャラクターの攻撃力と防御力を一定時間上げる。
	No 122	レオナール	-	-	-	-	25	3	440	60	50	闇	撃	ダークホール	罠	マップに闇属性ダメージのトラップを仕掛ける。トラップ効果範囲内に敵が居た場合、すべてに闇属性のダメージを与える。（トラップのセット後、一定時間を待ち、再度特殊技ボタンを押すことにより発動）
	No 123	エルダーワイバーン	●	-	●	-	10	3	365	55	30	炎	撃	フィアーボイス	弱体	範囲内の敵すべての防御力を一定時間下げる。
	No 124	マンティコア	-	●	-	-	10	3	380	55	25	光	撃	メタルボディ	強化	範囲内の味方すべての防御力を一定時間上げる。（範囲内の種族が魔種の場合、大幅に上がる）
	No 125	ヒッポグリフ	-	-	-	-	10	3	365	50	35	炎	撃	可燃ブレス	弱体	範囲内の敵すべてに一定時間、炎弱点を付加する。ただし、特殊技ゲージのたまりが遅い。
	No 126	サイクロプス	-	-	-	-	25	2	385	70	55	雷	撃	復讐の悪鬼	強化	自身の攻撃力を一定時間上げる。フィールド内にプレイヤーキャラクターが居ない場合、上昇率が上がる。
	No 127	雷獣	-	-	●	-	25	4	405	95	50	雷	撃	雷獣の巣穴	罠	マップに雷属性ダメージのトラップを仕掛ける。トラップ効果範囲内に敵が居た場合、すべてに雷属性のダメージを与える。（トラップのセット後、一定時間を待ち、再度特殊技ボタンを押すことにより発動）
	No 128	マイコニド	-	●	●	-	10	2	395	50	25	光	撃	輝く胞子	攻撃	範囲内の敵すべてに光属性のダメージを与える。
	No 129	ミノタウロス	●	-	●	-	15	2	415	65	30	雷	撃	バイオスパーク	攻撃	範囲内の敵すべてに雷属性のダメージを与える。
	No 130	メデューサ	-	-	-	-	10	4	370	35	25	炎	撃	フレイムサーペント	攻撃	範囲内の敵1体に炎属性の大ダメージを与える。
海種	No 131	ホセイドン	●	-	-	-	20	2	440	50	40	光	雷	復活の泉	特殊	味方の復活時間を減らす。
	No 132	テティス	-	-	-	-	30	4	480	50	70	撃	雷	相殺波紋	強化	自身の防御力を一定時間、大幅に上げる。
	No 133	オケアノス	-	●	-	-	15	3	460	35	45	光	雷	海洋の力	強化	範囲内の味方1体の攻撃力を一定時間上げる。（範囲内の種族が海種の場合、大幅に上がる）
	No 134	水虎	-	-	●	-	10	2	415	35	30	闇	雷	ダークシュトローム	罠	マップに闇属性ダメージのトラップを仕掛ける。トラップ効果範囲内に敵が居た場合、すべてに闇属性のダメージを与える。（トラップのセット後、一定時間を待ち、再度特殊技ボタンを押すことにより発動）
	No 135	アリオーシュ	●	-	-	-	15	3	430	45	45	炎	雷	精霊の血	攻撃	範囲内の敵すべてに炎属性のダメージを与える。
	No 136	シー・サーペント	-	-	●	-	25	4	495	50	65	闇	雷	ブラックテンペスト	攻撃	範囲内の敵すべてに闇属性のダメージを与える。
機甲	No 137	カペラ	●	-	●	●	10	1	410	25	45	闇	雷	アーススキャン	解除	一定時間、敵のトラップにかからない。敵のトラップがある場合、解除する。
	No 138	ペテルギウス	-	-	●	-	10	3	395	35	40	炎	雷	フォースシールド	強化	範囲内の味方すべての防御力を一定時間上げる。（範囲内の種族が機甲の場合、大幅に上がる）
	No 139	リゲル	●	-	-	-	25	4	465	50	75	闇	雷	パワーサポート	強化	範囲内の味方すべての攻撃力を一定時間上げる。（範囲内の種族が機甲の場合、大幅に上がる）
	No 140	レグルス	-	●	●	●	15	1	415	35	60	撃	雷	スキルチャージ	強化	味方のプレイヤーキャラクターの必殺技ゲージが一定量増加する。
不死	No 141	ドラゴンゾンビ	-	-	-	-	25	2	460	40	60	闇	光	封壁瘴気	妨害	敵のアルカナストーンシールドの封印ゲージを、一定量増加させる。
	No 142	ブラムス	-	-	-	-	30	3	480	50	70	撃	光	ブラッディカリス	罠	マップに撃属性ダメージのトラップを仕掛ける。トラップ効果範囲内に敵がいた場合、すべてに撃属性のダメージを与える。（トラップのセット後、一定時間を待ち、再度特殊技ボタンを押すことにより発動）
	No 143	破戒神	-	●	●	-	25	2	525	45	60	闇	光	スケープゴート	特殊	ゲート内に居るキャラクターと自身を入れ替える。
	No 144	重装暗黒騎士	-	●	●	-	20	2	405	50	75	雷	光	絶命落雷撃	罠	マップに雷属性ダメージのトラップを仕掛ける。トラップ効果範囲内に敵が居た場合、すべてに雷属性のダメージを与える。（トラップのセット後、一定時間を待ち、再度特殊技ボタンを押すことにより発動）
	No 145	レザード・ヴァレス	●	-	●	-	10	3	410	35	35	炎	光	グランドトリガー	攻撃	範囲内の敵1体に炎属性の大ダメージを与える。
	No 146	スケルトンアーチャー	-	-	●	-	25	2	435	55	80	撃	光	精神集中	強化	範囲内の味方すべての攻撃力を一定時間上げる。
	No 147	シャドウナイト	●	-	-	-	15	4	430	30	60	雷	光	サンダーボルト	攻撃	範囲内の敵1体に雷属性の大ダメージを与える。
	No 148	カースドラゴン	●	-	-	-	25	2	450	55	75	闇	光	瘴気放出	罠	マップに闇属性ダメージのトラップを仕掛ける。トラップ効果範囲内に敵が居た場合、すべてに闇属性のダメージを与える。（トラップのセット後、一定時間を待ち、再度特殊技ボタンを押すことにより発動）
	No 149	暗黒騎士	●	-	-	-	20	3	450	35	75	闇	光	深淵の眼差し	弱体	範囲内の敵すべてに一定時間闇弱点を付加する。ただし、特殊技ゲージのたまりが遅い。
	No 150	マミー	-	●	●	●	15	1	475	35	40	闇	光	闇への畏怖	弱体	範囲内の敵1体に一定時間、闇弱点を付加する。


PlayStation 2
この衝撃をリアルタイムで体感――。
大都技研公式パチスロシミュレーター
24™
TWENTY FOUR
CERO A 全年齢対象
©2008 PAON CORPORATION ©DAITO GIKEN, INC.
2008年10月9日発売予定
希望小売価格 5,040円（税込）
大ヒット海外ドラマのパチスロシミュレーターが
"PlayStation 2"でついに登場!!
24™ & © 2008
Twentieth Century Fox Film Corporation.
All Rights Reserved.
20th Century Fox
PAON
最新情報はパオン公式サイトでチェック!!
http://www.paon.co.jp
株式会社パオン
"PS" および "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。





怒りのシネマティックガンシュー、開幕!!

RAMBO

あの不朽の名作「ランボー」が、アーケードゲームに参戦!　今回は帰還兵以外でも遊びやすい基本システムを紹介しよう。

RAMBO
■メーカー：セガ
■ジャンル：怒りのガンシューティング
■操作方法：マシンガンコントローラー＋怒りボタン＋イベント時スタートボタンも使用
■発 売 日：好評稼働中
■使用基板：LINDBERGH RED ex

Text：怒りのカイゼルちくわ

『ランボー』とは?
『ランボー』とは、シルヴェスター・スタローン主演のミリタリーアクション映画のこと。ベトナム帰還兵の怒りと悲しみを描く第一作は1982年に公開され、続編として今もなお伝説に語り継がれるアクションシーンを満載した『ランボー／怒りの脱出』『ランボー3／怒りのアフガン』が公開される。今年の春には20年ぶりの新作となる、『ランボー／最後の戦場』が劇場公開され、大人気を博した。



怒りの映画名シーンの臨場感!

本作では『ランボー』シリーズの中でも人気が高い、第二作と第三作の名シーンを体感できる。美麗なゲーム画面に加え、豊富に織り交ぜられた映画の名シーンが臨場感を高めてくれるぞ。





リアルなゲーム画面から、実際の映画シーンを用いた実写演出へ。本当に映画の中に入ったかのような臨場感が味わえるのだ!

怒りシステムで無敵の戦士となれ!!

原作内の、怒りに燃えるランボーはまさに無敵!　本作でもコントローラー横のボタンを押すと、おなじみのテーマ曲とともに「怒りモード」に突入。画面下の怒りゲージが尽きるまで攻撃力が増しリロード不要になる上、ゲージMAXで発動すれば、一定時間無敵状態に!





ゲージは敵やアイテムを撃ったり、ダメージを受けると増加。コンティニュー時はMAXで復活だ!

怒りの撃ちまくる快感!

本作で使用するマシンガン型ガンコントローラーは片手でも楽々操作できる超軽量仕様で、長期戦や新兵の戦いにも安心だ。さらに引き金を引き続けるだけで連射が可能な上、リロード（弾込め）も画面外に銃を向けるだけ。簡単な操作のみで、原作のランボーの怒りと強さを体感できるのだ!



敵兵は頭上のエイミングゲージが一杯になると撃ってくるので、ゲージが出たらすぐ倒そう。まずはこれだけ覚えればよし!

怒りの多彩なアクションシーン!

『ランボー』の魅力といえば、迫力のアクションシーンの数々。本作にはガンシューティング以外にも、これらを再現する場面が多数用意されている。すべて突破し、映画の展開を再現しよう!



ときにはスタートボタンを連打する場面も!　上写真は第二作の名場面の一つ、爆弾を滝壺に飛び込んで回避するシーンだ。

第二作で ユーシン の
戦闘開始の 写が流れ





激戦時 に指定の 所を撃つ
ントが展 ! ヘリム
リアルに 写される。

全国大会開催決定!

詳細は158ページへ!!

STREET FIGHTER IV

STREET FIGHTER Ⅳ(ストリートファイターⅣ)
■メーカー：カプコン
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+6ボタン
■発売日：2008年7月(稼働中)
■使用基板：TypeX2

攻略ムックも10月2日発売!
待望の全技フレームを掲載したムックが、いよいよ発売。初級者から上級者まで役立つぞ。詳細は72ページを参照!!

セービングアタック……セービング
スーパーコンボゲージ……SCゲージ
リベンジゲージ……Rゲージ
レバーニュートラル……N
C……キャンセル
SC……スーパーキャンセル
EX……EXセービング
・でのつなぎ……ターゲットコンボ
攻撃を出さずに着地するジャンプ……空ジャンプ

Text：チームストⅣ(OYZ、がーくん、KYO、ケンちゃん、伝説のオタク、パチ、ロケット)

今回は闘いの中で頻繁に起こる着地際の攻防をピックアップ。上級者でも分かりづらい部分なので、しっかりと把握しておこう。豪鬼を含めたキャラ攻略も要チェック!!

ジャンプの着地際の攻防

ジャンプの着地のスキは少々複雑だが、非常に重要だ。対空だけでなく、起き攻めにまで関係してくるので仕組みをしっかりと把握しておこう。

ジャンプの着地には硬直があり(詳しくは右カコミ参照)、ジャンプ攻撃を出さない場合、着地硬直は移動関連を除くすべての行動(ガード含む)でキャンセルできる。ジャンプ攻撃を出した場合は始めの2フレーム間無防備になり、攻撃が確定する。ただし、着地硬直中はいつでも投げ抜けができるので通常投げは確定しない。攻撃の打点の低い技を対空に使うと、空ジャンプ中のやられ判定に当たらないケースがある。この場合、空ジャンプ時は着地硬直中にガードされるので注意。ケン、豪鬼の強昇龍拳(1段目)や足払い(スライディング)系の対空がこれに該当する。



相手の空対空狙いの早出しジャンプ攻撃後や前方ジャンプ攻撃を前進で潜って密着時など、思わず通常投げを入力しがちだが……、



相手は投げ抜けで回避可能。ジャンプ攻撃を出してきた場合はガード不能な時間が存在するため、着地硬直中に技を重ねるのが理想だ。

ジャンプの着地にあるスキについて

- ジャンプの着地の硬直は、一律で4フレーム
- ジャンプの着地の硬直は、投げ抜けが可能
- ジャンプ攻撃を出さなければ着地の硬直は、「必殺技」「通常技」「ガード」でキャンセル可能(移動やジャンプ、ダッシュバックステップではキャンセル不能)
- ジャンプ攻撃を出すと着地の硬直は、2フレーム目までキャンセル不能。ただし3～4フレーム目まではガードでのみキャンセル可能
- ジャンプの着地の硬直は立ち状態

ジャンプの着地の硬直は立ち状態なので 立ち状態限定の連続技を狙おう!!



ジャンプ攻撃後の着地硬直に技を重ねる場合は、空中ヒットしないように打点の低い攻撃が基本。立ちくらいでのけぞるので……、



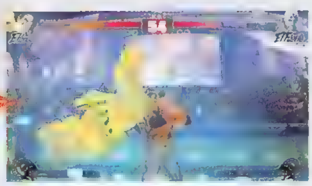
立ち状態限定の連続技を決めるチャンス! ただし、空ジャンプ時はガードされるので、相手のジャンプ攻撃をしっかり確認しておこう。

●着地際の必殺技について

ジャンプの着地に投げを重ねられた場合、ジャンプ攻撃を出してないなら着地と同時に無敵技(or空中判定になる技)を出すことで回避できる。無敵技入力時にボタンを早く押し過ぎると、ジャンプ中にジャンプ攻撃を出したと判断されて着地硬直がキャンセルできなくなるので注意。



エル・フォルテのウルトラコンボはジャンプの着地硬直に合わせて出してくることが多い。このときジャンプ攻撃を出していなければ……、



着地と同時に無敵技で回避できる。ボタンを押す猶予は2フレームと短く、ボタンを早く押せないため難しいが、あがく価値はある。

●通称「サギ跳び」について

サギ跳びとは、起き上がりにジャンプ攻撃を着地ギリギリで重ねることで、相手がリバーサルで無敵技を出してきてもガードできるテクニックのこと。着地硬直があるため、発生4フレーム以上の無敵技に対してのみ可能。起き上がる時間が一定の通常投げ後のセットプレイに使おう。



通常投げ後などのクイックスタンディング不能のダウン時が狙い目。タイミングを合わせてジャンプ攻撃を重ねれば……、



相手がリバーサル無敵技で反撃してきてもガードできる! 安全にジャンプ攻撃を重ねられるため、「安全跳び込み」とも呼ばれる。

ストⅣ事典 ジャンプは1フレーム目から投げ無敵になり、4フレーム後に空中判定になる(ザンギエフは6フレーム後、ダルシムは3フレーム後)。ジャンプの移行中にボタンを押すと空中判定と同時にジャンプ攻撃が出るが、空中投げは先行入力が効かない(最速昇りジャンプ空中投げは最速昇りジャンプ攻撃より1フレーム遅れる)。空ジャンプ～着地ジャンプは硬直があるため、投げを避けられない。



豪鬼

Text：OYZ

通常投げ	コマンド
豪衝破	(近距離で)→or N＋弱ⓅⓀ同時押し
朱裂刀	(近距離で)←＋弱ⓅⓀ同時押し
特殊技	**コマンド**
頭蓋破殺	→＋中Ⓟ
天魔空刃脚	(前方ジャンプ頂点付近で)↓＋中Ⓚ
セービングアタック	中ⓅⓀ同時押し(押しっぱなしで一定時間タメ可能)
アピール	強ⓅⓀ同時押し
必殺技	**コマンド**
豪波動拳	↓↘→＋Ⓟ
灼熱波動拳	→↘↓↙←＋Ⓟ
斬空波動拳	(空中で)↓↘→＋Ⓟ
豪昇龍拳	→↓↘＋Ⓟ
竜巻斬空脚	↓↙←＋Ⓚ
空中竜巻斬空脚	(空中で)↓↙←＋Ⓚ
百鬼襲	→↓↘＋Ⓚ
百鬼豪斬	(百鬼襲中)入力無し
百鬼豪衝★	(百鬼襲中)Ⓟ
百鬼豪刃	(百鬼襲中)Ⓚ
百鬼豪砕	(百鬼襲中)弱ⓅⓀ同時押し
阿修羅閃空	→↓↘or←↓↙＋ⓅⓅⓅorⓀⓀⓀ同時押し
スーパーコンボ	**コマンド**
瞬獄殺	弱Ⓟ・弱Ⓟ・→・弱Ⓚ・強Ⓟ
ウルトラコンボ	**コマンド**
真・瞬獄殺	弱Ⓟ・弱Ⓟ・←・弱Ⓚ・強Ⓟ

※★の付いている技は、アーマーブレイク属性。

豪鬼の長所:連続技が多彩で威力が高い
豪鬼の短所:体力が最も少ない

飛び道具で手堅く立ち回れ!

各種飛び道具でけん制しつつ、跳び込んできた相手を豪昇龍拳で対空するのが基本。斬空波動拳は、リスクの少ない垂直or後方ジャンプを中心に撃とう。また、対空はカス当りの少ない中豪昇龍拳がオススメだ。

中距離の地上けん制は、しゃがみ中Ⓚキャンセル EX波動拳の連係やしゃがみ強Ⓚが強力。特に、後者はヒット時にダウンを奪える上、先端を当てれば反撃を受けづらい。

跳び込みや百鬼襲で接近できたら、しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみⓅと連係。ここからヒット時はコンボ①や②を、ガード時は投げやしゃがみ強Ⓚを仕掛けよう。通常投げは、強Ⓟズラシ→弱Ⓟ弱Ⓚ同時押しと入力すると間合いが広くなり決まりやすい。

起き攻めされたときは距離の長いⓅ阿修羅閃空で回避するといい。



斬空波動拳は、単調にならないように。弱中強を交ぜつつ、ジャンプの昇りor頂点or降りと変化を付けよう。後方ジャンプなら中or強がいい。



強灼熱波動拳は3ヒットの多段技で射出後のスキが少ない。相手の飛び道具やセービングに合わせよう。時々、弱を交ぜるとより強が生きるぞ。

コンボ

①しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ→{弱or強豪昇龍拳}or{しゃがみ中ⓅⒸ▶EX竜巻斬空脚}

②しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ弱ⓀⒸ▶弱竜巻斬空脚→強豪昇龍拳

③百鬼豪刃→しゃがみ中Ⓟ→近距離立ち強ⓅⒸ▶弱竜巻斬空脚→強豪昇龍拳

④遠距離立ち強Ⓚ(2段目)→しゃがみ弱ⓅorⓀⒸ▶弱竜巻斬空脚→強豪昇龍拳

①は相手の立ちorしゃがみに関係無く決まる。豪昇龍拳は距離が遠いときは弱がオススメ。②は立ち状態限定。2発目のしゃがみ弱Ⓚはしゃがみ中Ⓟでもいい。③と④は最初の技が立ちのけぞりとなるのを利用したもの。③のしゃがみ中Ⓟ～はセービング→ダッシュ後などにも決めたい。

遠距離立ち強Ⓚが強力!

遠距離立ち強Ⓚは、2段技でリーチが長い上に、攻撃判定が高めにあるのでジャンプ防止に使える。その上、ヒット時は大幅に有利なので、コンボ④などが決まる。

また、2段目ガード後の状況は五分。しゃがみ姿勢の高い相手には、2段目が空振りしないので、強気に振っていけるぞ。しゃがみガードにも2段目が当たる相手は、エドモンド・本田、ザンギエフ、ガイル、バイソン、バルログ、サガット、ベガ、エルフォルテ、アベル、豪鬼の10キャラだ。



2段目がしゃがみガードに当たるキャラを覚えること。これらのキャラには、攻めの起点や攻め継続に大活躍する。



ガード後は五分。発生の早い技を出したり、もう一度遠距離立ち強Ⓚを出してもいい。相手によって対応を変えよう。

二つの瞬獄殺の性能と使い方

共通点は、どちらも移動する投げ技扱いで、出始めから短いが無敵時間がある。また、地上通常技や特殊技の動作中は、いつでもキャンセルできる。

違いは発生と移動スピード、距離。発生の早い瞬獄殺は、密着なら画面暗転後にジャンプなどで回避不能。崩し手段として有効だ。

一方、真・瞬獄殺は画面暗転後の発生が遅く、密着でもジャンプなどで回避される。移動スピードが速く、距離が長いので、反撃やジャンプの着地に合わせるといい。



投げ技扱いなので、セービングの崩れ～ダッシュorバックステップから決まる。Rゲージがたまったら、セービングを増やすといい。



過去の作品に比べて、コマンド入力が簡単。「レバー複数回入力＋弱Ⓟ弱Ⓚ強Ⓚの3ボタン同時押し連打」でも出せる。

ストIV事典 しゃがみ弱Ⓚの不思議:相手がザンギエフやルーファスの場合、密着状態でも時々しゃがみ弱Ⓚが空振りすることがある。特に、めくりジャンプ攻撃をヒットさせた後にこの現象が起こりやすい。これらのキャラには、しゃがみ弱Ⓚをしゃがみ弱Ⓟに変えて対応するといい。下段では無くなるものの、空振りするよりはマシだ。

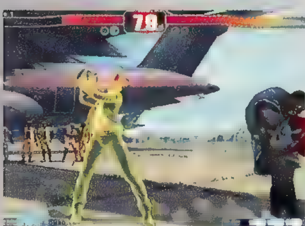
決めろ！バーストタイム！ クリムゾン・ヴァイパー

今回はバーストタイムの決めどころを一挙紹介。ハズすと悲惨なことになるが、毎回決めれば問題無し！ 状況別にコツがあるので、それぞれ解説していこう。

チャンスを増やすテクニック

セイスモハンマー（ハイジャンプの出掛かりにセービングタメ～ダッシュ）→バーストタイムとすると、やや離れた距離からでもバーストタイムを決められる。操作のコツは、まずセイスモハンマーがヒットする前に⬇⬆の入力を完成させておき、セイスモハンマーがヒットしたら、➡→（ハイジャンプが出た直後に）中Ⓟ＋中Ⓚ→➡と、先行入力でセービング→ダッシュまで入力すること。その後は間髪おかずに素早くバーストタイムを入力しよう。

対空で強サンダーナックルEXセービング→バーストタイムを狙うときは、ダッシュを遅めに入力すると、強サンダーナックルが相打ちになったときでもダッシュできる。その後のバーストタイムは最後の➡入力を長めにし、少し歩いてから出そう。


ハイジャンプの入力はかなり早くから受け付けている。この時点で⬇⬆を入力しておくこと。


写真はハイジャンプの出掛かり。このタイミングでボタンを押すように➡→中Ⓟ＋中Ⓚ→➡。

画面端では？

画面端では、弱バーニングキック地上ヒット後、強サンダーナックル地上ヒットEXセービングダッシュ後にもバーストタイムを決められる。どちらも投げの対の選択肢として有効で、後者はゲージを使うものの、暴れやジャンプにも強いので優秀だ。


強サンダーナックル～を狙ったときに相手がジャンプすると高い位置で当たることがある。

その場合は直接バーストタイムを決められる。SCゲージを使わないため、オイシイ。

コンボ

①しゃがみ強Ⓟ Ⓒ EXセイスモハンマー（ハイジャンプの出掛かりにセービングタメ～ダッシュ）→バーストタイム

②近距離立ち弱Ⓚ→しゃがみ弱ⓅorしゃがみⓅ中→バーストタイム

①は画面端ならEXセイスモハンマー→中サンダーナックル→バーストタイムとすると高威力。②のバーストタイムは⬇と同時に弱Ⓟor中Ⓟ→⬆➡⬇➡⬇⬆➡＋ⓅⓅⓅと素早く入力。しゃがみ中Ⓟの方が目押しが難しいが、その後の入力の猶予が長く、威力は高い。

弱点を補う アベル

今月は全国のアベラーが悩みまくりな対空の強化、鬼門と呼べるザンギエフ戦をピックアップ。ていねいに闘っていけば光明が見えてくるはずだ！

Text：パチ

対空をさらに煮詰める

無我が使える状況では、前面への対空はEXスカイフォールが有効。発生前まで無敵があるため、めくりジャンプ攻撃以外には最低でも相打ちを取れる。ただし、引き付けて出すと負けることがあるので、相手のジャンプの高めの位置を狙って出すことが重要だ。勝った場合はもちろん起き攻めを狙っていけるし、相打ちになった場合は、相手が追撃可能状態のやられとなるため、無我による追い打ちが確定する。ただし、タイミングが一定ではないので要練習だ。

そのほかには、弱無心による対空も有効。攻撃判定発生まで対打撃無敵があるので、確実に落とせる。ゲージの無いときはしゃがみ中Ⓚ、無我が使える状況ではEXスカイフォール、無我が使えない状況でゲージがあるときは無心、など使い分けをしよう。


EXスカイフォールは攻撃判定発生前まで無敵があるので、相打ちが発生しやすい。


相打ちを取った後は、追撃可能状態なので無我での追撃が決まる。これはオイシイ！

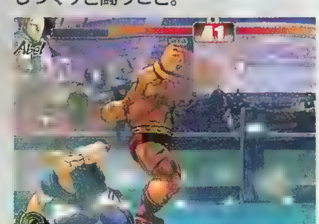
どうする？ VS.ザンギエフ

遠距離ではつぶされにくいホイールキック先端当て、中距離はカウンターヒット狙いの➡＋中Ⓚでけん制する。跳び込みには、無我が使えない状況なら逃げジャンプ中Ⓚや垂直ジャンプ攻撃で空対空をメインに使い、ジャンプ攻撃を高めに出すようになったらしゃがみ中Ⓚも交ぜる。無我が使えるなら前述のEXスカイフォール相打ちからの無我を狙おう。

ダブルラリアットは画面端の場合だとガード後にしゃがみ強Ⓚ、中央の場合は前進するのを一点読みでEXトルネードスルーで返すか、下がっていくのを遠距離立ち中Ⓟでつぶす。

弱バニシングフラットヒット、EXバニシングフラットガード後はトルネードスルーか近距離立ち強Ⓟで確定反撃を取る。起き攻めは仕掛けずじっくりと闘うこと。


EXバニシングフラットをガードしたら反撃は必須。適当な技にはキッチリお灸をすえよう。


画面端でダブルラリアットをガードした後は、しゃがみ強ⓀかEXトルネードスルーを狙おう。

ストIV事典 C.ヴァイパー補足：近距離時にEXセイスモハンマー→バーストタイムのバーストタイムは、最後の➡入力を長めにし、少し歩くこと。また、同じ状況でしゃがみ強Ⓚでも追撃可能。ヒット後は受け身が取れないため、起き攻めしやすいぞ。 アベル補足：ダブルラリアットに対し、EXチェンジオブディレクションを出すとアーマーで耐えた後につぶされ、大ダメージ!! 絶対に出さないように。

※前回掲載したアベルの➡＋中Ⓚキャンセルダッシュ後のフレームは、ガード時に五分とありましたが正しくは1フレーム有利です。関係者各位及び読者の皆さまにご迷惑をお掛けしたことを深くお詫びすると共にここで訂正させていただきます。

驚異の爆発力 エル・フォルテ

今月は近距離立ち強Ⓟ（以下：近強Ⓟ）を使った連続技を紹介。各行動の気絶値を覚えて気絶を狙おう！ ルチャマスターを目指すなら算数も大事だぞ！

Text：伝説のオタク

強力な連続技をマスターせよ

近強Ⓟ→キャンセルアバネロダッシュ→急停止→近強Ⓟは、きっちりつなげば連続ヒットする。密着から狙い、つなぎをすべて最速にすれば近強Ⓟ2セットまでは難度が低く、安定しやすいぞ。近強Ⓟを3セット以上決めるためには、近強Ⓟ後のアバネロダッシュの距離を長めにする必要がある。難度は上がるが、気絶値、威力ともにループ数に比例して高くなるので、入力に自信がある人はチャレンジしてみよう。近強Ⓟ後はキャンセルカラマレスライディングでダウンを奪い、起き攻めで気絶を狙う流れが理想的だ。

この連続技を狙いやすいポイントは、反撃で狙うほか、セービング（崩れ誘発）からが実戦的。また、難度は高いがめくりジャンプ強Ⓟから狙うのもあり。その場合は距離が離れるので、1セット目からアバネロダッシュの距離を長くする必要がある。

派生技や通常投げなど、ダウンの奪える技後に狙い、連続技中に相手が後どれくらいで気絶するかを把握してループ数を調整するといいだろう。左の表に主用技と連続技の気絶値を表記しておくので、これらを参考にセットプレイを組み立てよう。


こちらのミスを期待して暴れる相手は多い。急停止後は様子見を交ぜよう。

コンボ

①セービング（レベル2）Ⓒ➡ダッシュ｛近強ⓅⒸ➡アバネロダッシュ→急停止｝×2Ⓒ➡2発目のアバネロダッシュからカラマレスライディング　気絶値:570（近強3発時670、近強4発時750）

②セービング（レベル3）Ⓒ➡ダッシュ｛近強ⓅⒸ➡アバネロダッシュ→急停止｝×2Ⓒ➡2発目のアバネロダッシュからカラマレスライディング　気絶値:620（近強3発時720、近強4発時800）

③めくりジャンプ強Ⓟ→｛近強ⓅⒸ➡アバネロダッシュ→急停止｝×2Ⓒ➡2発目のアバネロダッシュからカラマレスライディング　気絶値:700（近強3発時820、近強4発時920）

④｛近強ⓅⒸ➡アバネロダッシュ→急停止｝×2Ⓒ➡2発目のアバネロダッシュからカラマレスライディング　気絶値:560（近強3発時700、近強4発時820）

上記のコンボはすべて最後の近強Ⓟ→アバネロダッシュから急停止をせずカラマレスライディングへつなぐ。そのほか、主要技の気絶値は、プロペラトルティーヤ：150、トスターダプレス：100、ファヒータバスター：150、EXワカモーレレッグスルー：200、空中投げ：150、しゃがみ強Ⓚ：100、各種通常投げ：120、カラマレスライディング：200。

爆発力を高めろ！ ルーファス

使用率の高いリュウ&ケン戦を攻略。豪鬼などにも応用しよう。さらにコンボを紹介。コンボ①はオススメなので、ぜひ覚えてほしい！

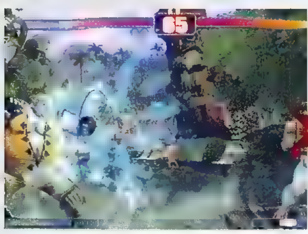
Text：OYZ

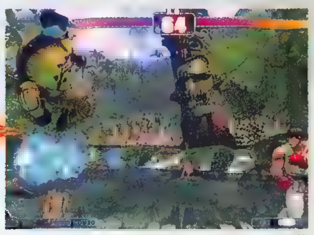
対リュウ&ケン戦

リスクの少ないゲージのため方を覚えれば勝率が上がる。狙い目は遠距離戦の飛び道具。基本はこれまで通り、垂直ジャンプ→ジャンプ中↘＋中Ⓚでの回避。これに加えて、飛び道具にセービングor中蛇突ネイチャーで回避する動きを取り入れるといい。前者は連発するとリスクが高い。回復可能体力があるときは、後者で対処できればベストだ！

接近時は昇龍拳の割り込みがあるので、ごり押ししにくい。手堅く攻めるならコンボ①がオススメ。しゃがみⓅまででヒット確認しつつ、ガードされたら、歩いてからの投げor低空ジャンプ中↘＋中Ⓚor無敵技を警戒してガードを使い分けよう。

最後に、しゃがみ中Ⓚ先端→波動拳にはEX救世主キックで割り込める。チャンスを逃すな！


セービングの連発は危険。一度セービングしたら、飛び道具の回避に専念した方がいい。


飛び道具を中蛇突ネイチャーで回避する行動が安定！ リュウ、ケン戦の必須テクだ。

コンボ

①しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ×2→しゃがみ弱ⓀⒸ➡EX銀河トルネード

②セービング（レベル2or3）Ⓒ➡ダッシュ→超低空ジャンプ↘＋中Ⓚ→立ち強ⓅⒸ➡中or強銀河トルネード

③（画面端限定）セービング（レベル2or3）Ⓒ➡ダッシュ→➡＋強Ⓟ→中蛇突ネイチャー→弱スペクタクルロマンスorスペースオペラシンフォニー

④（ザンギエフ、バイソン、バルログ限定）近距離立ち強ⓅⒸ➡強銀河トルネード→スペースオペラシンフォニー

①のしゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ×2は連打キャンセル。この後のしゃがみ弱Ⓚは目押しでつなごう。距離が遠い場合はしゃがみ弱Ⓟを1発減らそう。②は、ジャンプ中↘＋中Ⓚを最低空でなく、少し高めに当てるのがコツ。レベル2からは、ザンギエフに決めるのは難しい。③は決める機会が少ないが、画面端限定での威力抜群のコンボ。④は画面中央でも可能なキャラ限定コンボ。スペースオペラシンフォニーは最速で出すこと。なお、始動は密着推奨。ザンギエフには、密着始動でないと届かない。

ストIV事典 エルフォルテ補足:気絶値は春麗、ダルシム、バルログ、ガイルは900。C.ヴァイパー、ブランカ、ルーファスは950、豪鬼は850。春麗、アベルは1050。本田、サガットは1100。ザンギエフは1200。ほかのキャラは1000。　ルーファス補足:遠距離立ち強Ⓚには下段無敵がある。ガイルのしゃがみ強Ⓚの1段目と2段目の間、ケンの➡＋中Ⓚ→しゃがみ中Ⓚなどの連係に割り込める。



今回は必殺技の活用法を詳しく紹介。バリエーションを増やして戦術に厚みを持たせよう。

Text：伝説のオタク

EX波動拳を攻めに使う

EX波動拳は密着でガードされてもリュウ側が有利なので、画面端で使えば固めに使える。なお、ヒット時は滅・波動拳で追撃可能なので、Rゲージがある状態で狙うのがいいぞ。EX波動拳をガードされた後は、近距離ならしゃがみ弱Ⓟへ連係すれば無敵技以外では割り込まれないので、投げとの二択が成立する。しゃがみ弱Ⓟキャンセル EX波動拳に連係するのも強力だ。ヒット時は連続技に、ガード時は暴れつぶしになるぞ。



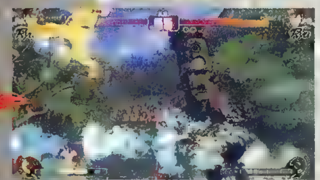
EX波動拳後は距離が遠ければしゃがみ中Ⓟorしゃがみ中Ⓚに連係してもジャンプ防止になる。

空中竜巻旋風脚を使い分けろ

空中竜巻旋風脚を前方ジャンプの昇りで出せば、大きな弧を描きつつ約一画面分の距離を移動するため、脱出や逃げに役立つ。また、ジャンプ頂点付近で出せば通常の軌道より前方に移動する。相手の対空の空振りも誘えるほか、めくりも狙えるぞ。ジャンプ攻撃を出せば表ガードになり、空中竜巻旋風脚を出せば裏ガードなる軌道で出せば見切られにくい。通常投げ、弱昇龍拳、しゃがみ強Ⓚヒット後が狙い所だ。ガードされてもリュウ側が大幅有利となる上、ヒット時は真空波動拳で追撃も可能だ。



その場で停滞するEX版は「そのまま着地してしまうと危険な状況」を回避しやすい。たとえば対空で真空波動拳を出された場合でも……、



暗転後に出せば回避できることも。技によっては直撃を免れたり、回避して反撃も狙える。役立つ状況は多いので、いろいろ試してみよう。



強力な無敵技の強昇龍拳をピックアップ。長所、短所を理解し使いどころを押さえよう。

Text：かーくん

コンボ

①強昇龍拳1段目（空中ヒットorカウンターヒット）
EX▶ダッシュ→神龍拳（クリーンヒット）

②強昇龍拳（1段目）EX▶ダッシュ→しゃがみ弱Ⓟ（orしゃがみ弱Ⓚ）Ⓒ▶強竜巻旋風脚

①は強昇龍拳の1段目が空中ヒットorカウンターヒット限定。EXセービングは1～2段目どちらでも可能。②の目押しは高難度。しゃがみ弱Ⓟ（orしゃがみ弱Ⓚ）を弱Ⓟ→弱Ⓚとズラシ押ししよう。

強昇龍拳を使いこなす

強昇龍拳（1段目）は、カウンターヒットor空中ヒット時にEXセービングすると浮いた相手に追撃判定が無い技でも追撃可能。リュウ、ケンの竜巻旋風脚、本田のスーパー頭突き、ブランカのローリングアタック、アベルのホイールキックに割り込むのが狙いどころだ。ただし、強昇龍拳は「ジャンプ攻撃を出していない空ジャンプに当たらない」ため、対空ではコンボを狙いにくい。その代わり、割り込みなどには強く、ガード時のみEXセービングでフォローする（確認猶予24フレーム）使い方が有効だ。



強昇龍拳（1段目）はカウンターヒットor空中ヒットさせるとさまざまな技で追撃可能。竜巻旋風脚の移動中は空中判定なので……、



神龍拳（クリーンヒット）までつなげることができる。また、セービング崩れの後半部分は空中判定なので、コンボ①を決められる。



鳳扇華を決める連続技を紹介。キャラor距離限定のコンボがあるのでしっかりと覚えよう。

コンボ

①（画面端付近限定）しゃがみ弱Ⓚ×2～3→EX百裂脚→鳳扇華

②（画面端限定）しゃがみ弱Ⓚ×3Ⓒ▶EX百裂脚→（後退）EXスピニングバードキック→鳳扇華

①はリュウ、ケン、エドモンド本田、ブランカ、ザンギエフ、ダルシム、バルログ、サガット、ルーファスに入る。②は①が入らないガイル、ベガ、Cヴァイパー、アベル、エル・フォルテ用コンボ。

連続技解説

①のEX百裂脚のヒット数で鳳扇華のタイミングが変わるので注意。スタート位置からダッシュ3回分の距離付近始動なら春麗、ガイル、バイソン、アベル、豪鬼にも鳳扇華が最後まで入る。レバー入力後に歩きや後退で鳳扇華を出す位置を微調整しよう。②のEXスピニングバードキックは◣後退◥＋ⓀⓀ同時押しと入力し◀方向のタメを継続。後退を組み込まないとタメが途切れてしまう。ベガには、その場EXスピニングバードキック→最速鳳扇華（2段目からヒット）にする。



コンボ①で鳳扇華2段目以降（百裂脚モーション）の先端を当てるにはステージの位置を把握することが重要。目印を決めておこう。



コンボ②のEXスピニングバードキック後は、これくらいの高さで鳳扇華を出そう。脚の上に乗せるように高めに拾うのがコツだ。

ストIV事典 リュウ補足:EX波動拳→しゃがみ弱攻撃の連係は、無敵技以外だとザンギエフのスクリューパイルドライバーにのみ負けてしまう。　ケン補足:セービング崩れからのコンボ①は直接神龍拳を決めるより若干ではあるがダメージアップする。トドメに使おう。　春麗補足:ジャンプ強Ⓟ·Ⓟ→（着地）鳳扇華も忘れずに頭に入れておこう。



大銀杏投げと有利フレームが大きい通常技を合わせて使い、対応しにくい二択を仕掛けろ!

Text:ケンちゃん

コンボ

①セービング(崩れ誘発)Ⓒ▶ダッシュ→中百裂張り手→しゃがみ弱ⓅⒸ▶強百裂張り手

②ジャンプ強Ⓟ→近距離立ち強ⓅⒸ▶鬼無双

③しゃがみ弱ⓅⒸ▶強百裂張り手→強百裂張り手

①はダッシュ中に中Ⓟボタンを連打する。②はスーパーコンボのみキャンセル可能な近距離立ち強Ⓟを利用したもの。④は強百裂張り手後、素早く強Ⓟ→中Ⓟ→弱Ⓟ→中Ⓟ→強Ⓟとずらし押した。

弱攻撃で刻んでから二択を

近(遠)距離立ち弱Ⓟ、しゃがみ弱Ⓚは、どちらもガードされても有利な状況を作れる優秀な通常技。近(遠)距離立ち弱Ⓟは発生6フレーム、有利時間3フレーム、しゃがみ弱Ⓚは発生5フレーム、有利時間2フレームのため、どちらも同じ技を繰り返すだけで、無敵技以外の割り込みをほぼ防止できる。

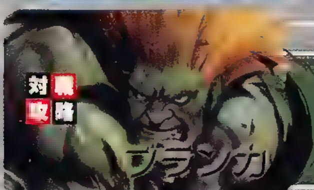
密着状態からならば、弱攻撃を3回ガードさせた間合いまで弱大銀杏投げを狙えるので、相手に投げのタイミングを悟られないように弱攻撃を刻む回数を変えよう。



近(遠)距離立ち弱Ⓟ、しゃがみ弱Ⓚからの最速大銀杏投げは、通常技では割り込まれない。これの性能を活用して……、



ジャンプ防止にしゃがみ弱Ⓟ→強百裂張り手を交ぜる。無敵技を持つキャラには通常技を当てた後にガードする選択肢も加えること。



今月は戦力アップに役立つ小ネタを紹介する。各技の性能を理解し、嫌らしく立ち回ろう。

エレクトリックサンダーを活用する

強エレクトリックサンダーは10フレームと発生こそやや遅いものの、1段止めで10フレーム有利なので攻めを継続できる。また、ボタン連打で攻撃回数を増やした場合は、3～4回程度ケズリダメージを与えつつ距離が離れ、4～8フレーム程度不利になるので反撃は受けづらい。発生5フレームかつ、ガード時に5フレーム有利の弱エレクトリックサンダーを1段止めに使い、ケズリを狙うときは強と使い分けていこう。



強エレクトリックサンダーのケズリ量は意外に多い。めくりジャンプ中Ⓚ後などが狙い目だ。

サプライズフォワードを掘り下げる

サプライズフォワードは↘+ⓀⓀⓀのコマンドでも出せるため、下タメを作りつつ前進することが可能。サプライズフォワードで相手の裏に回り込みつつバーチカルローリングに連係させるのが単純かつ強力だ。また、サプライズフォワードで回り込みつつグランドシェイブローリング、ライトニングキャノンボールにつなげるのも強力。←タメ→+ⓀⓀⓀ←→←Ⓟ orⓅⓅⓅで出せるので練習しよう。これらを投げの裏の選択肢として使えば、ダメージを与えやすくなるぞ。



サプライズフォワードで相手の裏に回り込む。いつもは投げを狙っていく状況だが……、



バーチカルローリングなら投げ抜けをする相手にヒット。EX版で出せばより安心だろう。



今回は知っていると役立つ知識を紹介する。うまく活用して対戦に役立ててほしい。

Text:がーくん

ジャンプで接近する際の知識

本作にはジャンプ時に技を出さないとやられ判定が小さいという特徴がある。これはザンギエフも例外ではなく、「空ジャンプ中は腕～前膝～ブーツ部分にやられ判定が無い」。

跳び込み時にジャンプ中Ⓚ、ジャンプ強Ⓟのほか、空ジャンプを交ぜるだけで相手は迎撃が難しくなるぞ。空ジャンプ後は、各種投げ技と遠距離立ち強Ⓚなどジャンプ防止になる打撃技でガードを揺さ振ろう。



空ジャンプ時のやられ判定は非常に小さい。ジャンプ強Ⓟの先端が当たる距離から空ジャンプで跳べば、相手は対空の判断が困難になる。

バックステップ対策

スクリューパイルドライバー→バニシングフラット後の起き攻めをバックステップで避ける相手には、遠距離立ち強Ⓚが有効。バックステップ、ジャンプのどちらの回避手段にも対応しているのが利点だ。ヒット時は相手キャラとタイミングによって地上ヒットか空中ヒットかが変わる。地上ヒット時は若干有利で、空中ヒット時は大幅に有利となる。ほかにも、バックステップの移動距離が標準的なキャラには中バニシングフラットで移動後、しゃがみ強Ⓚでつぶすのもオススメ。



遠距離立ち強Ⓚはしゃがまれると空振りするためリスクはあるが、バックステップで簡単に二択を回避されないためにも割り切ろう。



バックステップ後にあまり間合いが離れないキャラには、中バニシングフラット後に歩き弱スクリューパイルドライバーが決まる。

ストIV事典 ブランカ補足:ザンギエフ戦はしゃがみ中Ⓟの対空が非常に有効となる。適当な跳び込みは簡単に落とせるぞ。 ザンギエフ補足:しゃがみ状態から歩きスクリューパイルドライバーを出すには、↖↓↗→(歩き)↙↑↘←+Ⓟと入力するか一度←に戻してから↖↓↗→(歩き)↙と入力しよう。ちなみにスクリューパイルドライバーの投げ判定の発生は、通常版が2フレーム、EXは4フレームだ。



ゲージは主にEX技に使うため出番の少ないダブルサマーソルトだが、性能は高いぞ!

Text:ケンちゃん

コンボ

①ジャンプ強Ⓟ→しゃがみ中Ⓟ Ⓒ▶弱ソニックブーム→しゃがみ強Ⓚ
②セービング(崩れ誘発)→ダッシュ→近距離➡or⬅+強Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ中Ⓟ Ⓒ▶強サマーソルトキック
③(相手画面端)ジャンプ強Ⓟ→しゃがみ中Ⓟ Ⓒ▶弱ソニックブーム→しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ中Ⓟ→強サマーソルトキック

①は跳び込みから確実にダウンを奪うもの。②は目押ししゃがみ弱Ⓟ、しゃがみ中Ⓟどちらも目押しに猶予が無い。③はソニックブームを⬅タメ➡⬆+弱Ⓟで出し、下方向へのタメを作るのがコツだ。

ダブルサマーソルト反撃一覧

弱ダブルサマーソルトは3フレームと発生が早いため、反撃に役立つ。下表に挙げた技を「近距離で」ガードしたときに逃さず決めよう。

リュウ	しゃがみ中Ⓚ
ケン	しゃがみ中Ⓚ
春麗	しゃがみ中Ⓟ、しゃがみ強Ⓚ
エドモンド本田	セービング(レベル1)→ダッシュ
ブランカ	しゃがみ中Ⓟ、セービング(レベル1)→ダッシュ
ザンギエフ	しゃがみ中Ⓚ、しゃがみ強Ⓚ、
ガイル	➡+中Ⓚ、しゃがみ中Ⓚ、セービング(レベル1)→ダッシュ
ダルシム	セービング(レベル1)→ダッシュ、弱ヨガインフェルノ
バイソン	弱ダッシュストレート、EXダッシュグランドストレート、弱ダッシュグランドスマッシュ
バルログ	遠距離立ち中Ⓚ、セービング(レベル1)→ダッシュ
サガット	しゃがみ中Ⓚ、しゃがみ強Ⓚ
ベガ	遠距離立ち中Ⓚ、中ダブルニープレス
C.ヴァイパー	しゃがみ中Ⓚ、弱サンダーナックル、セービング(レベル1)→ダッシュ
アベル	しゃがみ強Ⓟ、チェンジオブディレクション、セカンドロー
エル・フォルテ	遠距離立ち中Ⓚ、遠距離立ち中Ⓚ・中Ⓚ
ルーファス	しゃがみ中Ⓚ、近距離立ち弱Ⓚ→強Ⓚ、セービング(レベル1)→ダッシュ
豪鬼	特に無し



ダルシム戦に慣れた相手は、伸ばした手足にセービングしてくる。これへの対抗策をお教えしよう。

Text:OYZ

コンボ

①⬅+強Ⓟ(1段目)Ⓒ▶EXヨガフレイム
②(空対空で)ジャンプ⬇+強Ⓟ→ヨガインフェルノ
③セービング(レベル2)Ⓒ▶バックステップ→ダッシュ→ヨガインフェルノ

①は威力が高く反撃に決めたい。弱or中ヨガフレイムでも可能。②は空対空のコンボ。中or強竜巻旋風脚の迎撃などに狙おう。③はバックステップまで入れ込み、そこでヒット確認すること。

セービング対策

けん制の主力となるダルシムの立ち強Ⓟ。この技をセービングされて、直後にボタンを離されると、伸ばした手の戻り際に反撃が確定してしまう。実戦では少しでも遅れると、セービングアタックが間に合わないので、助かる場合が多いものの精度が高い相手は厳しい。これには、先端のしゃがみ中Ⓟを当ててセービングアタックを誘えば、その硬直に立ち強Ⓟが確定するぞ。

なお、相手がセービングを連発するなら、跳び込みに気を付けつつ弱orEXヨガファイアで対抗しよう。



遠距離でも、伸ばした立ち強Ⓟの戻りにセービングアタックが確定する。これに対しては姿勢の低いしゃがみ中Ⓟで誘って……、



空振りを誘えば立ち強Ⓟが確定する。また、近い場合はしゃがみ弱Ⓟが有効で、反撃できないもののガードが間に合いやすい。



アーマー判定を利用した驚がくテクニックが判明! バイソンはそれを生かせる選ばれたキャラだ。

Text:[illegible]

アーマー判定の特殊な仕組み

EX必殺技はコマンド入力を完成させてから1フレーム目のみ、動作キャンセルしてほかのEX必殺技、スーパーコンボ、ウルトラコンボへ移行できることが判明した。

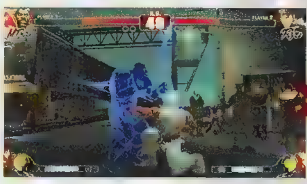
これにより、アーマー判定を持つEX必殺技の1フレーム目で相手の攻撃を受け止めた場合に、そのヒットストップ中にウルトラコンボのコマンドを完成させると、アーマーで攻撃を受け止める→ウルトラコンボと流れるように動作するのだ。



アーマー判定を持つ一部のキャラのみ利用可能なテクニック。バイソンは特に生かせる。

アーマー判定を活用する

左の現象は起き上がり時に有効で、起き上がりに⬅タメ➡⬅でEXダッシュストレートを出し、その後すぐに➡+弱Ⓟ中Ⓟ強Ⓟ同時押しと操作してみよう。すると、相手が攻撃を重ねなかったときはEXダッシュストレート、一方相手が攻撃を重ねたときは、アーマー判定で攻撃を受け止める→バイオレンスバッファローと発生する。これを利用すれば、バイオレンスバッファローのリスクを抑えられる。EX必殺技のアーマー判定の1フレーム目で受け止める必要があるため、狙える状況は少ない。



⬅タメ➡⬅+弱Ⓟ中Ⓟ同時押し→➡+弱Ⓟ中Ⓟ強Ⓟ同時押しと入力するのがコツ。成功するといわゆるガードキャンセルのように……、



バイオレンスバッファローが発動! EX必殺技は動作開始3フレーム目にスーパーコンボゲージが減るため、ゲージも消費しない。

ストIV事典 ガイル補足:ダブルサマーソルトでの反撃は、空振りしにくい近距離のみにしよう。ヒット時はウルトラコンボで追撃できるぞ。 ダルシム補足:近距離の相手のセービングには、しゃがみ弱Ⓚ(先端はNG)キャンセル弱ヨガフレイムで対抗してもいい。

対戦攻略 バルログ

セービングアタック（レベル1）後にバックステップすれば、反撃を受けない。積極的に使えるぞ。

Text：KYO

タメ時間を覚えよう

ローリングクリスタルフラッシュは、60フレームでタメが完了する。そのため、跳び込み後でもしゃがみ弱Ⓚを2発ほど刻まないと連係しにくいので注意しよう。ローリングクリスタルフラッシュ以外は、タメ時間が42フレームと若干短い。ジャンプ直後からタメを開始すれば、何も出さないで着地したときの通常技をキャンセルして出せる。ジャンプ攻撃と着地後しゃがみ弱Ⓚの二択に役立てよう。



スカしジャンプからしゃがみ弱Ⓚ→EXフライングバルセロナアタックでガードを崩せ！

セービングアタックのリスクを減らす

セービングアタック（レベル1）後にダッシュするとヒット、ガード問わずに通常投げが確定反撃となる。そこで常にバックステップを仕込んでおこう。間合いが離れるため仕切り直せる上、カウンターヒット時も追撃できるぞ。追撃は、

①少し前進してから↘＋強Ⓚ
②前方ジャンプ空中投げ
③しゃがみ強Ⓚ
④後方版ブラッディーハイクロー

がオススメ。①は、ほぼ密着でセービングアタックを決めたとき限定だが、見返りが大きい。②と③は若干離れていても決まる上、ダウンを奪える。なお、②は着地ギリギリで空中投げを入力すること。④は、セービングアタックがヒットする瞬間にバックステップを入力してすぐにタメを開始すれば、バックステップの動作終了直後にタメが完了する。難しいので要練習だ。



セービングアタック後はバックステップをすれば安全。カウンターヒットして崩れを誘発したら、見逃さずに連続技を決めよう。

対戦攻略 サガット

高火力の連続技で世間を騒がせているサガット。今回は連続技を狙えるチャンスを紹介するぞ。

画面端での起き攻め

画面端でNor➡投げを決めたら、前方ジャンプ→一瞬待ってから前方ジャンプ弱Ⓚでめくりを狙える。2回目のジャンプを最速にすれば、相手が起き上がった瞬間に着地するので、着地後しゃがみ弱Ⓚや通常投げを狙いやすいぞ。なお、相手を跳び越えて投げる場合は⬅投げにしよう。再度相手を画面端に追い詰められる上、⬅投げ後ダッシュ→一瞬待ってから前方ジャンプ弱Ⓚでめくりを狙えるのだ。



ジャンプ弱Ⓚを重ねるときは、ほんの一瞬遅らせるだけ。非常に見切られにくいぞ。

投げの空振りに反撃を決めろ！

通常投げを読んだら、下方向に強い垂直ジャンプ中Ⓚで反撃しよう。ジャンプの降りでヒットすれば着地後しゃがみ弱Ⓟ→タイガーアッパーカットまで決まるぞ。

ただし、通常投げの空振りは硬直が小さいので、五分の状況だと反撃しにくい。そこで、相手との間合いが近く、サガット側が若干有利となるしゃがみ弱Ⓚやタイガーニークラッシュの持続をガードさせた後に狙うと効果的。また、同じ状況で通常投げを見せておけば、より誘いやすくなるぞ。



サガットの垂直ジャンプ中Ⓚは下方向に強く、早めに出しても地上の相手にヒットする。このくらいの高さでヒットさせても……、



着地後しゃがみ弱Ⓟがつながる。普段通常投げを狙う場面で狙えば非常に効果的。通常投げを誘って、最大級の反撃を決めよう。

対戦攻略 ベガ

弱サイコクラッシャーヒット後は起き攻めがやりやすい。チャンスがあれば狙っていこう。

コンボ

①ジャンプ中Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ→近距離立ち弱Ⓟ→しゃがみ中Ⓚ Ⓒ 弱or強サイコクラッシャー
②ジャンプ強Ⓟ→近距離立ち強Ⓟ Ⓒ 強ダブルニープレス一段目 SC ニープレスナイトメア
③ダブルニープレス1段目 EX ダッシュ→しゃがみ弱Ⓟor弱Ⓚ

①のサイコクラッシャーは起き攻めしやすい弱が基本。強は気絶値が高い。②は高威力連続技。③はしゃがみ弱ⓅへつなげばそれなりのダメージUPを見込めるが、猶予フレームが無いため難度は高い。

セットプレイを強化

連続技②のように中～強攻撃が確実に決まる状況では、連続技を弱サイコクラッシャーで締めよう。ヒット後の距離が近く、受け身を取られても安定して起き攻めできるぞ。ただし、画面端では相手との位置が入れ替わってしまうため、強ダブルニープレスで代用すること。

画面中央でダブルニープレスを当てた後は、相手のダウン直後にしゃがみ強Ⓚを出そう。受け身を取られた場合は持続が重なりガード時でもほぼ同時に動け、受け身を取られなかった場合は起き上がりを攻められる。



弱サイコクラッシャーを画面中央でヒットさせた後は相手との距離が近い。受け身を取られても状況が変わらず、確実に起き攻め可能。



この後は打撃と投げの二択を仕掛けよう。画面端では相手と位置が入れ替わってしまうのでダブルニープレスで代用すること。

ストIV事典

バルログ補足：ダルシムにはセービングアタック後に①が決まらない。また、③は画面端限定なのでダルシム戦は注意。　サガット補足：ジャンプ攻撃をガードさせた後も、投げを誘いやすい。高めにガードさせて反撃を狙おう。　ベガ補足：通常版サイコクラッシャーは、ダブルニープレスと比べSCゲージ増加量が多く、ケズリダメージは高い。

知識を武器に激戦を闘い抜け!!

バーチャファイター5 R

■メーカー：セガ
■ジャンル：3D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■発売日：2008年7月24日（稼働中）
■使用基板：LINDBERGH

※記事中に掲載している技後の有利／不利やダメージなどは、すべて編集部調べによるものです。記事中では、オフェンシブムーブを「OM」と表現しています。

久しぶりとなるオフィシャル全国大会「格闘新世紀V」の開催が発表され、にわかに活気づいてきたVF業界。どんな名勝負・迷勝負が生まれるのか!?　どの地域の、どんなプレイヤーが頂点に立つのか!?　来るべき闘いに向けて、今から修練すべし!!

あのシステムが復活!

システム変更点解説 ―Vol.3―

システム変更によって生まれた（復活した）技術と、システム変化によって厳しくなった背後攻め＆その対応を紹介。いち早く戦術に取り入れよう。

Text:矢永

夢の防御技術“避けキャンセル投げ抜け”の全容

前号で紹介した簡易投げ抜けは多くの場面で使えるので、ほかの防御技術との複合がかなり研究された。その結果、最も利用価値が高いと思われているのが、避けキャンセルガードに簡易投げ抜けを仕込む「避けキャンセル投げ抜け」。直線攻撃を避けでかわしつつ、遅らせ打撃や回転系の技には避けキャンセルからのガードで対応、さらに最大投げを抜けられるという至高の防御技術だ。

さまざまな場面で利用できそうな技術だが、実は避けキャンセル後は“しばらくの間Ⓖを押しっぱなしの状態でⓅを押しても、Ⓟの入力を受け付けて技が暴発してしまう”という特殊な入力制限を受けている。避けキャンセルガード→簡易投げ抜けとするためには、避けキャンセル後に一瞬待ってからⓅを追加入力する必要がある。このため、大きく不利な状況での最速投げを避けキャンセル投げ抜けで抜けるときは、Ⓟボタンを押すタイミングが非常にシビア。残念ながらとても実戦的とはいえない。逆に不利が小さい場面では、目押しの猶予がそれなりにあるので実戦投入可能なレベルだ。

元々この屈伸可能な不利が小さい状況が、最速投げを使われにくく、避けキャンセルが有効な場面。それに加え、万が一の最大投げにも対応できるので有用性は高い。ⓅⓀをくらった後や、派生のある肘系の技をガードされたときなどに特に効果的だ。なお、避けをキャンセルするときは前ダッシュを使うのがオススメ。ガードへの移行が早いので遅らせ打撃をほぼ確実にガードできる。



不利の小さな場面では、避け前ダッシュキャンセル→簡易投げ抜けで様子見するのが強い。



最速＆遅らせ打撃と最大投げに対抗できる。Ⓟの追加入力が可能になるタイミングを体で覚えよう。

VF5R はみ出しインタビュー ―キャラクター編②―

『VF5R』開発インタビュー最終回となる今回は、先月号に引き続き、各キャラクターのコンセプト編・後編だ。



――では、大幅強化と評判のリオンについて……

片桐　リオンは下段攻撃を強化したかったんです。『VF2』のころから下段が強いというコンセプトがあったんですが、シリーズが進んで下段攻撃の有効性が変化したので、今回はそれも考慮しつつ、下段を見直す形にしました。

――中段も強くなりましたよね（笑）

片桐　下段だけ強化してもしゃがみガード安定となってしまうので、併せて中段攻撃も強化しました。中下の振り分けが強いキャラ、という感じで。

――では、次も強化と評判のアオイです。今まで防御的だった天地陰陽から攻められるようになったり、かなり総合力が上がったと思います

片桐　今までは天地陰陽に移行すると、そこで流れが途切れていた場面で、相手が様子を見ていたら攻めに転じられる、という感じでしょうか。

――寸止めからの派生も強いですよね

片桐　展開が早いということもあり、かなり幻惑的な攻めができると思います。投げ方向が多彩なことに加え、当て身技のダメージも大きくなったので、バランス的に優れたキャラになってます。できることが多いので、やり甲斐はあると思います。

――次に、前作で最強といわれたレイです。

片桐　構えから構え解除できる連係が増えていて、基本的に使いやすさは上がっていると思います。後は、以前猛威を振るっていた部分に、細かい調整をしています。

――斜天連掌とかでしょうか

片桐　そうですね。よろけなくしたりとか。2発目が特殊中段なので、しゃがんでいてもダメージにつながらなくなっています。構えを活用した、レイ・フェイらしい闘いの楽しさはスポイルせずに、強力過ぎた部分を抑えたようなイメージですね。

羽田　ⓅⓅⓅの変更も、その辺りがうかがえますね。

成功避けへの投げ確定が復活

本作では、成功避け後の投げ無効時間が再調整されており、『VF5』のVer.Bまでと同じく“打撃技を避けた側にしか投げ無効時間が適用されない”ようになっている。成功避けの終了直後は避けられた側のみ0フレーム投げを出せるので、“打撃技を避けられた側が成功避けの終了直後に投げを重ねると、0フレーム投げを確定で決められる”という現象が復活。立ちⓅなどの全体硬化が短い小技を避けさせて五分の状況を作れれば、最速の投げが確定で決まるので、避け対策として使っていける。

本作では成功避けを含む各種全体硬化が増加したので、打撃技を避けられた後の状況がVer.Bとは若干変化。ほとんどのキャラの立ちⓅが、しゃがみⓅノーマルヒット後の有利から避けさせると五分になる。対戦中に起こりやすい状況なので、使える場面はかなり多い。これよりもわずかに有利が大きな立ちⓅノーマルヒット後からなら、⇖⇖Ⓟ＋Ⓖなどの1フレーム消費投げで狙っていける。

注意すべきは、成功避け時に軸がズレ過ぎると投げが成立しないこと。体格の小さいキャラは、避け後の軸ズレが大きい傾向にあるので、軽量級やブレイズなどには若干狙いにくい。立ちⓅの前進距離が長いキャラも軸ズレが起こりやすくなっている。なお、側面から打撃技を避けられたときは、なぜか軸ズレがほとんど起きない。投げが成立しやすいので、軽量級にも狙っていきやすい。

また、相手の避けが最速でない場合は、タイミングがズレて0フレーム投げが成立しない。確定ではなくなるが、有利になるのでつかみ部分で投げが決まることは多く、デメリットばかりではない。


まずはしゃがみⓅノーマルヒット後と同じ有利を作る。ⓅⓀヒット後などに同じ有利フレームとなるキャラが多い。


そこから最速で立ちⓅにつなごう。相手が避けたのを確認したら、先行入力で投げを入力する。


相手の避けが最速ならば、成功避けの直後に0フレーム投げが確定で決まる。小柄なキャラは軸ズレしやすいので注意。

背後を取る崩し投げ後の変化

本作では背向けからⒼで振り向く途中に側面状態を経由するので、背後を取る崩し投げ後は注意が必要。安易にⒼで振り向くと、アイリーンの猴王下山（⇨Ⓟ＋Ⓖ⇨）→猿猴挑爪（⇖Ⓟ）→各種キャンセル行動や、パイの燕風輪翔（敵しゃがみ中⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）→斜身靠（⇦⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）による側面崩れなど、側面ヒット限定のコンボをくらってしまう。

通常の追撃よりも大ダメージにつながるので、これらの追撃を狙ってくる相手にはⒼでの振り向きは厳禁だ。⇦⇦＆⇨⇨の各種ダッシュや⇩or⇧の避け入力など、Ⓖ以外の振り向き行動なら一瞬で正面状態になれるので、それらを使って対応しよう。ただしⒼ以外の振り向き行動だと、ガード状態に移行できるまでにかなり時間がかかる。一点読みで大ダメージを受ける危険性があるので注意。

もう一つ覚えておきたいのが、崩し投げで背後を取ったときの投げ無効時間の変化について。前作では多くの崩し投げ後に、ノーガードしゃがみで投げ無効時間を延長できたが、本作ではこれが無くなり、ノーガードでも最速のつかみ投げを受けてしまう。これによってシュンの転身繰膀（⇖Ⓟ＋Ⓖ）などの有利が大きな崩し投げ→つかみ投げの連係は、基本的に暴れるか各種振り向き行動で向き直りつつ投げ抜けをすることでしか対処できない。さらにガードでの振り向きに対しては、背後投げになるので非常に強力。対応するのは難しいが、各種振り向き投げ抜けを基本としつつ、読み切ったときは思い切って暴れていこう。なお、相殺不能技以外での暴れはすべて相殺されるので注意。


背後投げが強力なキャラと対戦する際には、投げへの連係を特に警戒するように。


アイリーンに背後を取られたときは、⇖⇖のしゃがみダッシュ入力で振り向いておけば……


猿猴挑爪が正面ヒットになるので、キャンセルからの派生技を回避できる。逆に反撃のチャンスだ。

――困ったときにⓅ連射、とかはできなくなってしまいましたね（笑）。ではベネッサですが

片桐　ベネッサは、ディフェンシブとオフェンシブを全く違うようにしたい、というのが狙いです。

――ディフェンシブのミドルキックや⇨⇨Ⓚなど非常に強かった技が、リーチや硬化、全体フレームなど微妙に変わってマイルドになった印象です

片桐　それらもそうなんですが、バックダッシュが遅くなったとか言われているじゃないですか。でも、実際は変わっていないんです。ただ、見やすくするために前作からカメラ（ズームイン／アウト）が若干変わって、視点が引くまでに一瞬間があったりするんですよね。そのせいで、リーチが変化しているように感じたり、バックダッシュが遅くなったように感じるんだと思います。

――次はゴウですが、大幅な変化は無いような？

片桐　投げが強くて打撃が一通りあるので、大きく変えなくても強いんですよね。そこにさばき技や新しくなった土蜘蛛をスパイス的に使う感じで。土蜘蛛の性能変化は、かなり思い切りました。

――ブラッドもゴウと同じく、それほど大きくは変わっていないですよね

片桐　打撃特化キャラという分かりやすいコンセプトがあるので。アッパー（⇖Ⓟ）からの派生はちょっと強過ぎるかな、とも思いましたが。後は、判定の関係でスカりやすかった技を調整したんですが、その恩恵を一番受けたのがブラッドでしょうか。

――『VF5』からの新キャラ、ブレイズです。かなり見た目に楽しそうなキャラになった印象ですが

片桐　モーションを作った人が非常に愛着があるようで、技の動作や走り、壁に張り付くなど、見ても使っても楽しそうなキャラになっています。

――凝ったモーションの打撃投げも増えていますね

片桐　どちらかといえば、多段コンボよりもそういった技の方がイメージに合っているので、投げや打撃投げは見た目・性能とも充実させています。

――最後はアイリーンです。連係がいつ終わるのか分からなくて、すごいことになっているんですが

羽田　永久機関みたいに闘えますよね。

片桐　今作では、キャンセル行動だけでなく割り込み行動にも手を加えたかったので、そういった部分で自由度を高くしている感じです。攻めの継続性は高いんですが、相手も慣れてくれば対応できると思います。

羽田　実は、セリフも結構変わっていまして……。

片桐　そこをパワーアップと見るかパワーダウンと見るかはお任せします。調整中にはもっとすごいことになっていたのですが、イメージもありますので、最終的にはだいぶ抑えたつもりですが……（笑）。

――では、本日はありがとうございました

片桐・羽田　長時間お疲れさまでした（笑）

はみだし

避けさせ投げ補足：避けさせるための立ちⓅを出すときは、レバーを前に入れない方が軸ズレしにくくなる。しゃがみⓅは、早い立ちⓅがギリギリ入らないスキで避けさせると投げ確定。
背後補足：各種振り向き動作を使うときは、しゃがみダッシュ（⇖⇖）がオススメ。なお、しゃがみダッシュでの振り向きは、出かかりの一瞬が正面向きの立ち判定になっている。



最大ダメージを与えろ!

NEW CHARACTER

ジャン紅條

Jean Kujo

今回は、ジャンの主力技の中で最も単価の高い山崩し(⇨Ⓚ)からのキャラ別コンボを紹介。比較的難度は低いので、手になじませよう。

Text:マッハ

キャラ別コンボ大全〜山崩し編〜

山崩し(⇨Ⓚ)からのコンボは、下表の通りとなっている。安定して決まるものから優先的にチョイスしてみたぞ。ダメージはすべてノーマルヒット時のもので、小カウンター時は7、大カウンター時は12ダメージを上乗せする計算となる。

注意点を挙げると、1、5、7のコンボは立ちⓅの数を増やしてしまうと同一技補正によって全体のダメージが下がってしまう。必ず立ちⓅは1発だけ入れるようにしよう。また1や5の掛け打ち〜前蹴り上げ(⇦⇨ⓅⓀ)は、少し前ダッシュしてから出すと安定して決まるぞ。

2、3、4のように紅雲二段膝蹴り(⇩Ⓚ+Ⓖ)始動のコンボは、しゃがみノーマルヒット時にフォローが効きやすいという利点がある。壁が近い場合は疑心紅裏蹴(ⓅⓀⓅタメ中Ⓚ)で壁まで運び、尻もちダウンの相手に中段後ろ回し蹴り(⇦⇨Ⓚ)最大タメといったコンボを決めていこう。

番号	コンボパーツ	ダメージ(ノーマルヒット)
1	紅條式首蹴り(ⓅⓀタメ)→掛け打ち〜前蹴り上げ(⇦⇨ⓅⓀ)	78
2	紅雲二段膝蹴り(⇩Ⓚ+Ⓖ)→疑心紅裏蹴(ⓅⓀⓅタメ中Ⓚ)	73
3	紅雲二段膝蹴り(⇩Ⓚ+Ⓖ)→掛け打ち〜前蹴り上げ(⇦⇨ⓅⓀ)	73
4	紅雲二段膝蹴り(⇩Ⓚ+Ⓖ)→縦猿臂〜転回膝蹴り(⇧⇧ⓅⓀ)	70
5	立ちⓅ→猿臂紅奈落(⇩Ⓟ+Ⓚ)→掛け打ち〜前蹴り上げ(⇦⇨ⓅⓀ)	70
6	紅雲二段膝蹴り(⇩Ⓚ+Ⓖ)→両手突き(⇨⇨Ⓟ+Ⓚ)	68
7	立ちⓅ→凱旋紅蹴撃(⇨ⓅⓅⓀ)	67
8	凱旋紅蹴撃(⇨ⓅⓅⓀ)	64
9	猿臂紅奈落(⇩Ⓟ+Ⓚ)→掛け打ち〜前蹴り上げ(⇦⇨ⓅⓀ)	68

対戦キャラ	NH平行	ハの時	CH平行	ハの時	対戦キャラ	NH平行	ハの時	CH平行	ハの時
アイリーン	1	1	1	1	リオン	5	5	1	1
アオイ	1	1	1	1	カゲ	5	5	1	1
パイ	1	1	1	1	ラウ	5	7	1	1
サラ	1	1	1	1	ジャッキー	5	5	1	1
ベネッサ	1	1	1	1	アキラ	6	6	1	1
ブレイズ	4	3	1	1	ジャン	6	6	1	1
シュン	5	3	1	1	ウルフ	8	7	8	7
ゴウ	5	5	1	1	ジェフリー	8	8	8	7
ブラッド	5	5	1	1	鷹嵐	9	9	9	9
レイ・フェイ	5	5	1	1					

ジャンプからの選択肢

鷹嵐のジャンプは着地するまでの時間が短いので、「着地→0フレーム投げ」と、比較的発生の早い跳び中蹴り(空中Ⓚ)による二択攻撃が有効。有利な状況で狙うほか、中間距離でダッシュから不意に跳びかかるのも効果的だ。もし相手が技を出していても、空中ヒットとなるため被ダメージは少なくて済む。この二択に避け投げ抜けで対応する相手には、発生の遅い跳び突っ張り(空中Ⓟ)で失敗避けを狙い打とう。ノーマルヒットで相手を浮かせられる上に、最大級の空中コンボが決まる。



ジャンプを見て打撃技を出す相手には、跳び中蹴りが刺さる。ただしカウンターでも不利な点に注意。



跳び突っ張りは上段技だが、ヒット時に空中コンボが決められるほか、ガードさせてわずかに有利だ。

諸手突き(⇨⇨Ⓟ)からのコンボ

一部の相手には、諸手突きカウンターからの空中コンボが狙える。具体的には、パイとサラに「しゃがみⓅ→雷太鼓挟み打ち(Ⓚ+ⒼⓅ)」、ベネッサと足位置平行時のアオイに「しゃがみⓅ→丸太突っ張り樽砕き(⇨ⓀⓅⓅ)」を決めることが可能。前者で60弱、後者は60強のダメージを与えられるので、積極的に狙いたい。ただし、相手のしゃがみⓅにカウンターを取った場合には決まらないので要注意。ほかにも、相手が出していた技やヒット時の間合い次第では決まらない場合がある。



一部の軽量級に対し諸手突きがカウンターヒットすると、最速のしゃがみⓅで浮かせ直すことが可能。



特にベネッサ戦では、足位置を問わず大ダメージが狙える。アオイ戦では足位置平行を意識しよう。



ジャンプと諸手の活用法を紹介!

NEW CHARACTER

鷹嵐

Taka-Arashi

滞空時間の短いジャンプを活用し、戦術の幅を広げていこう。また、諸手突き(⇨⇨Ⓟ)からのコンボを覚えてダメージ効率アップを図ろう。

Text:栗田

はみだしR

ジャン補足:かわし性能を持つ野雷(⇦Ⓟ+Ⓚ)はジャン側の投げが抜けられた場合に非常に有効。軸ズレが生じるため、相手の肘と投げの二択を回避することができるぞ。

鷹嵐補足:空ジャンプ時は着地前にコマンドの先行入力が効かないので、投げは要目押し。跳び蹴り(着地Ⓚ)は発生が遅いが、ガード時⇧⇧で屈伸可能。ノーマルヒットでやや有利という利点も。



壁を有効に使って闘え!

対戦攻略

アイリーン Eileen

本作では全体的に壁攻めが強力になっており、アイリーンも壁のあるステージで闘う機会が多い。そこで今回は、壁攻めの基本を解説していこう。

Text:ゴージャス

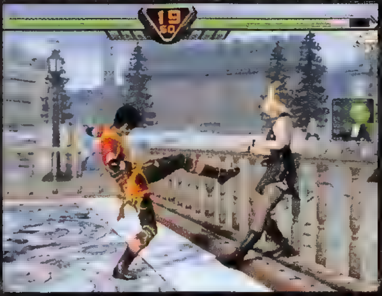
壁に追い込んだ場合の基本戦術

一部のキャラほどではないが、アイリーンも壁を有効に使うことで相手の体力を大きく奪うことができる。まず最大の狙いは、壁投げの猴王戯仙(敵フル壁背後⇨⇦Ⓟ+Ⓖ)。対の選択肢には各種打撃からのキャンセル行動(後述)を使っていくのだが、キャンセル行動に移行できる技をいかに相手に触れさせるかが重要になってくる。

壁投げを回避するために、しゃがみや暴れ、簡易投げ抜けをする相手には、猿猴挑爪(⇧Ⓟ)や左右撃掌(⇨Ⓟ+ⓀⓅ)を使っていく。避け投げ抜けをする相手には連手鞭槌(⇩⇧⇦ⓅⓅ)を基本とし、相手が避けたくなる方向(ステージの広い方)を狙って抹面爪(⇦Ⓟ+Ⓚ)や騰空迎面腿(⇦Ⓚ+Ⓖ)を出し、キャンセル行動に移行できる場面を作ろう。

キャンセル行動の中では箭弾腿(⇩⇧⇨Ⓚ+Ⓖ)が強力。ヒット時に相手を大きくノックバックさせて壁よろけを誘発することができる中段攻撃で、ガードされても確定反撃を受けない。相手と壁との距離がある程度離れているときにヒットさせれば、単飛脚(⇩Ⓚ)や蠍子反尾(⇦⇦Ⓟ+Ⓚ)を回復することが困難となり、大ダメージが期待できる。

箭弾腿を避けようとする相手には連手鞭槌を当て、さらにキャンセル行動で攻めることができる。箭弾腿をガードしようとして固まる相手には前空翻(⇩⇧⇨Ⓟ+Ⓚ)からの落地穿心腿(前空翻中⇧Ⓚ)と落地盤掃腿(前空翻中⇩Ⓚ)の二択が強力。落地穿心腿ヒット時は連爪劈斬(ⓅⓅⓅ)が回復困難になるので、さらにキャンセル行動でたたみ掛けよう。落地盤掃腿ヒット時は壁に張り付くので、飛猴旋子(⇨⇨Ⓚ)などで追撃できるぞ。



新技の箭弾腿。キャンセル行動に移行できる場面で気軽に使っていける技だ。



壁を背負った場合は、猴王下山(⇨Ⓟ+Ⓖ⇨)から連爪劈斬で形勢逆転を狙おう!

側面攻め考察

オフェンシブムーブ後や、ヒット後に側面を向かせられるハイスピンキック(Ⓚ+Ⓖ)後は側面からの攻めを展開できる。この側面からの有効な打撃は、側面崩れを誘発するミドルキックを基本に、スキが軽減するボルケーノニー(⇨Ⓚ+Ⓖ)などが主流だが、これら以外にも有効な技はまだある。その技とは、中段攻撃のダークネスハンマー(⇩Ⓟ+Ⓚ)。通常の状態ではガードされるとやや不利な状況となるこの技だが、側面からガードさせれば五分の状況を作り出せる。

お互い五分ではあまり優位ではないと思われるかもしれないが、ブレイズにとって五分は得意な状況といえる。相手のしゃがみⓅには、ジャンピングハンマーナックル(⇧Ⓟ+Ⓚ)での対処が可能となり、立ちⓅや肘クラスの立ち技は、しゃがみⓅで止めることができる。

この状況下で相手の攻撃をしゃがみⓅで止めた場合と、ダークネスハンマーヒット後の状況は、側面を維持した状態で大きく有利になる。そして、ダークネスハンマーはここからの選択肢でも活躍する。ここでの最大の目的はカウンターヒットにあり、ここからシャドウファング(⇦ⓅⓀ)を出せば連続ヒットさせられるのだ。

このダークネスハンマーを側面から狙うことにより、ガードで五分、ヒット後では有利+再度側面の攻撃を維持……といった、攻撃に特化した戦術が展開できるぞ。ただし、側面では状況すべてに対応するのが困難となるため、まずはガード後の展開だけを意識しつつ、その後は状況を見て素早く切り替えることに慣れていきたい。



側面からのダークネスハンマー後は五分なので、次の選択肢を準備しておこう。



カウンターヒット後はシャドウファングが連続ヒット。状況を確認して狙いたい。



側面の攻防を強化しよう!

対戦攻略

エル・ブレイズ El Blaze

細かい立ち回りを得意とするブレイズは、側面攻めも強力。今回は、相手の側面から多彩な攻撃を仕掛けるための布石を紹介していこう!

Text:アストロ

はみだし

アイリーン補足:相手との位置を入れ替える際に重宝する猴王下山(⇨Ⓟ+Ⓖ⇨)からは立ちⓅや猿猴攀天(⇧ⓅⓅ)が確定。壁際だと猿猴攀天から単飛脚で追撃でき、それなりのダメージになる。
ブレイズ補足:ダークネスハンマーの側面カウンターヒット後は、シャドウファングが連続ヒットと本文で説明したが、厳密には中段当て身などで回避できる。いわゆる側面ガード不能系だ。



対戦攻略

結城 晶 Akira Yuki

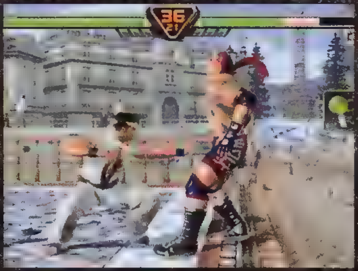
アキラの真骨頂ともいえる壁攻め。今回は、代表的な攻めのパターンをいくつか紹介していこう。

Text：ジョセフ

壁から逃がすな

壁攻めの主力となるのは、猛虎硬爬山（⬇⇨Ⓟ）、跳山崩捶（⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ）、撃歩翻膀（⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）。猛虎硬爬山は完全中段な上、相手を吹き飛ばすため壁に当てやすい。壁ヒット時は白虎双掌打（⬇⇦Ⓟ）で壁張り付けを狙え、そこからのコンボで体力半分以上を奪える。とっさに白虎双掌打が打てないなら、修羅覇王靠華山（⇧Ⓚ＋ⒼⓅ⇦⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）でも十分なダメージを取れる。壁に近い距離で猛虎硬爬山を当てると、追撃を回復されやすい。その場合撃歩翻膀と崩撃雲身双虎掌（Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖヒット時⇦⇧Ⓟ＋Ⓖ⇩or⇨Ⓟ）の強力な二択を迫れるので、壁との距離をよく見ておこう。

ガードを固める相手には、撃歩翻膀→白虎双掌打で壁張り付けを狙える。特に壁際では、大纏崩捶（⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ）と打撃を警戒した簡易ガード抜けが強力だが、それにも対応できるぞ。


このくらいの距離で当てた場合には追撃を回復されやすいので、撃歩翻膀などに切り替えよう。

跳山崩捶は、アキラの腹側への避けをつぶしつつ壁ヒットさせられるので、壁に対して斜めから平行の位置に居るときに、相手を壁から逃がさないような使い方をするのがベスト。そのためには、アキラがどちらを向いているかを把握しておくこと、アキラの背中が常に壁に向いている状態にすることがポイント。足位置が変わる技などで調整しよう。

また、その位置では順身翻膀～閃歩（⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ⇩or⇧）で相手に壁を背負わせるように移動して、靠山壁（⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ⇩or⇧Ⓟ＋Ⓚ）と開膊（⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）で二択をかけるのも有効だぞ。

ヒット確認に自信があるなら、修羅覇王靠華山（⇧Ⓚ＋ⒼⓅ⇦⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）を使うのもいい。ただし、3発目を連続ヒットさせるためには、2発目だけを壁に当てなければならないという条件があるので、壁との距離を把握することが重要だ。


跳山崩捶を意識させれば攻めの幅が広がる。足位置を常に確認して、相手を壁から逃さないように。

ビートナックルに注目

前作ではビートナックルをガードされると肘クラスまでの反撃が確定していたが、本作からガードされても立ちⓅすら入らなくなり、使いやすくなった。ビート＆バックナックル（Ⓟ＋ⓀⓅ）も地味にパワーアップしており、ノーマルヒット時は有利中となったため、打撃はミドルスマッシュ（⇨Ⓟ）を打つのが安定だ。ビートスピンキック（Ⓟ＋ⓀⓀ）については、ノーマルヒット時が不利小、カウンターヒット時は有利大と変更になったものの、ヒット時の横向かせ効果は無くなってしまった。

また、前作でしゃがみからビートナックルを出す際には、一度レバーをニュートラルに戻す必要があったが、本作からは⬆や⬇方向を入れたままⓅ＋Ⓚを押してもビートナックルが出るように変更された。特に中段→上段の連係や、投げをしゃがんでスカした際の確定反撃として入れやすくなったので、意識しておこう。

Ⓚ＋ⒼⓀの特徴

スピニングキックロースピンキック（Ⓚ＋ⒼⓀ）は、平行時に初段をガードさせると派生の下段がガード不能となる。少しでも遠いと、派生技がガードされてしまうので気を付けたい。鷹嵐には、壁際以外平行時の密着でもガードされるので注意。


壁際で初段をガードさせると、足位置に関係無く派生技の下段がガード不能となるように。

1	ビート＆バックナックル（Ⓟ＋ⓀⓅ）硬化カウンターヒット以上→ドラゴンコンビネーションアナザー＆フィニッシュ（⇧Ⓟ＋ⓀⓅⓀ）
2	スマッシュアッパー（⬇⇨Ⓟ）カウンターヒット→（前ダッシュ）→ドラゴンコンビネーションアナザー＆フィニッシュ（⇧Ⓟ＋ⓀⓅⓀ）
3	グローインキック（⇨Ⓚ＋Ⓖ）カウンターヒット→ボールトゥーフィニッシュ（ⓀⓅⓅⓅⓀ）
4	ビルジー（⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ）硬化カウンターヒット以上→レバー前入れコンボスマッシュソード（➡ⓅⓅ⇨ⓅⓀ）→しゃがみⓅ

1はビート＆バックナックルからの基本コンボ。シュンには⇧Ⓟ＋ⓀⓅⓅに変えて酔いを醒まそう。

2は鷹嵐以外のキャラに決まる。⇧Ⓟ＋Ⓚを打つタイミングがキャラによって異なるので要練習。

3は足位置関係無くジェフリーとウルフに決まり、ジャンにはハの字時のみ決まる限定コンボだ。

4は鷹嵐限定コンボ。ビルジーカウンターヒット時には、その後もう1発ビルジーを挟むことができる。



対戦攻略

ジャッキー・ブライアント Jacky Bryant

以前からあるビートナックル（Ⓟ＋Ⓚ）やスピニングキックロースピンキック（Ⓚ＋ⒼⓀ）。若干性能が変化しているので、解説しよう。

Text：ナポレオン

はみだしR

アキラ補足：壁関連でもう一つ。崩撃手（⇦Ⓟ）を壁密着時で当てたときは、しゃがみⓅで浮かせ直すことができる。その後のコンボは⇧Ⓚ＋ⒼⓅ⇦⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ→連環腿（⇨⇨ⓀⓀ）がおすすめ。
ジャッキー補足：4のコンボ最後のしゃがみⓅを当てた後にサッカーボールキック（敵ダウン中⇧Ⓚ）を出すと、鷹嵐はその場受け身以外で回避不能となり強力な連係となる。



酔拳らしい戦術を身に着けよう

対戦攻略

舜帝 Shun-Di

龍尾脚(⇧Ⓚ)からのたたき付けコンボは、安定コンボと比べて大きくダメージが上がる。対象キャラとコンボパーツの組み合わせは暗記必須だ。

Text：矢永

遠距離砲を使いこなす

稼動当初は猛威を振るった騰空飛天砲（酒8以上⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）からの横寝は、ガードされると背後投げが確定するなど対策が進んでかなり使いにくくなった。ただしガード時に背後投げが確定するのは、横寝移行時のみ。横寝へ移行しなければ投げを始め、横寝移行に対する多くの反撃技が入らない。さらに横寝移行の追加入力はかなり遅いタイミングまで受け付けているので、ヒット確認しての移行がわりと簡単。ガードされたときは寝っぱなしを基本にして、ヒット時だけ横寝へ移行するようにすれば、ほぼローリスクな技に変化する。

リーチの長さと判定の強さは最強クラスなので、遠距離での主力技として使っていこう。ダッシュ投げとの二択はかなり強力だ。なお飲酒数が足りないときでも走り中Ⓟ＋Ⓚで出すことができるぞ。

側面からの継続性の高い攻め

屈伸などでガードを固める相手には、OMからの側端仙蹴（⇨Ⓚ）が効果的。側端仙蹴（張果老中Ⓚ）へ連係させたとき、側面の＋効果によって張果老Ⓚがガードされても有利になるからだ。そこから横掃仙撃（張果老中Ⓟ）と張果老～酔仙手（張果老中Ⓟ＋Ⓚ）につなげば中量級Ⓟにも割り込まれなくなる。さらにこの二つの技をガードされたときも、側面の＋効果が付加されるので攻めを継続しやすい。とくに横掃仙撃は側面からならガードされても挑腕撩拳（酒6以上⇩⇧⇨Ⓟ）でしゃがみⓅをつぶせ、カウンターヒット時は挑腕撩拳が連続ヒット（当て身やさばきも不能）するので強力だ。

なお、OM時に相手の背中側に行くようにすれば、側端仙蹴→側端仙蹴→横掃仙撃の連係が空中コンボとしてもヒットするので、使いやすさが増す。

1 龍尾脚(⇧Ⓚ)→酔仙捧打(⇨Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅヒットorガード時Ⓟ)

2 龍尾脚(⇧Ⓚ)→相手の背中側にOM→レバー前入れ立ちⓅ→男女引背(酒6以上⇩⇧⇨ⓀⓅⓅ)

3 龍尾脚(⇧Ⓚ)→レバー前入れ立ちⓅ(空振り)→しゃがみⓅ→レバー前入れ立ちⓅ→倒脚(⇦Ⓚ+Ⓖ)→レバー前入れ立ちⓅ→漫歩酔硬手(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)

4 龍尾脚(⇧Ⓚ)→相手の背中側に向側前進(⇧or⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)→しゃがみⓅ→レバー前入れ立ちⓅ→倒脚(⇦Ⓚ+Ⓖ)→跳撃里合腿(ⓅⓀ)

1は鷹嵐以外、2は鷹嵐とジェフリー以外に入る基本コンボ。3はベネッサ、サラ、リオン、ブラッド、ゴウ、カゲ、ラウの足位置ハの字に入る。平行時は立ちⓅ後を連飛跳撃(ⓀⓀ)に変えよう。なお、リオンのみ平行時でも3が決まる。

4はシュンとレイに足位置に関係なく入り、しゃがみⓅを立ちⓅに変えればジャッキーにも決めることが可能。また、4の立ちⓅを1フレーム消費で出せば、アイリーン、アオイ、パイにも決まる。

側面で有効な技を考察

側面から攻勢を仕掛けるときに有効活用したいのが横打（⇦Ⓟ＋Ⓚ）。側面ガードさせると若干有利な状況になるほか、派生の横周肘当て（⇦Ⓟ＋ⓀⓅ）までガードされても反撃を受けなくなるので攻めの起点になる。側面横打後は、ガード時でもすべての打撃技をつぶせる両止（⇦⇦Ⓟ）への連係を主軸に、派生技の出し切りや寸止めからの投げを交ぜて攻めていこう。両止カウンターヒット時は側面よろけとなり、立ちⓅや横打の回復が困難だ。

使いどころとして効果的なのが、投げ抜け後に側面を取ったとき。出が早いので立ちⓅを含むほとんどの立ち技をつぶせ、ガードで固まる相手には側面ガードになる。さらに半回転＆リーチが長いので、避けやバックダッシュにも強い。多くの選択肢に対応できるので非常に強力だ。下段技やしゃがみガードで対応してくる相手には、側面よろけを奪える両止や中段肘当て（⇦Ⓟ）を狙っていこう。

そして側面の攻防で覚えておきたいのが、“立ちⓅ、しゃがみⓅ、中段肘当てで側面カウンターを奪ったときは、立ちⓅへの連係が立ちガード＆避け不能になる”ということ。下段技やしゃがみ、当て身やさばき以外の行動を取る相手には立ちⓅが側面ヒットし、そのまま連突編車（ⓅⓅ⇨ⓅⓅ）の連続ヒットが狙える。ヒット確認して狙えれば強力な一手になるぞ。カウンターの狙いどころとしては、側面での中段肘当て＆両止のガード後が最有力。このときはしゃがみⓅ＆立ちⓅで肘系の技すらつぶせるので、相手の立ち技のほとんどにカウンターを取れる。しゃがみⓅ＆立ちⓅが当たった場合は、基本的に側面カウンターになるので確認が簡単だ。

1 叢雲破(⇨⇨Ⓚ)→上蹴り～打突～肋砕き(ⓀⓅⓀ)

2 叢雲破(⇨⇨Ⓚ)→霞凪(⇩ⓀⓅ)→[illegible](Ⓚ[illegible])

3 叢雲破(⇨⇨Ⓚ)→霞凪(⇩ⓀⓅ)→上蹴り～打突～肋砕き(ⓀⓅⓀ)

4 叢雲破(⇨⇨Ⓚ)→相手の背中側にOM→しゃがみⓅ→立ちⓅ→上蹴り～打突～肋砕き(ⓀⓅⓀ)

1は鷹嵐以外、2はアキラ、ジャンを除く軽・中量級までに入るコンボ。どちらも始動技ヒット後に、わずかにダッシュして追撃していこう。

威力の高い3は2と同じキャラに入るが、キャラごとに霞凪を出すタイミングを変える必要があるので難度が高い。アオイ、パイ、リオンは最速、リオン以外の中量級にはダッシュして霞凪を当てよう。残りのキャラは欄外を参照。

4はアキラ、ジャン、ウルフ用コンボ。すべて最速で入力しよう。



システムを活かして闘え！

対戦攻略

梅小路葵 Aoi Umenokoji

知識量が勝利に直結しやすいのがアオイの特徴。今月は側面での有効な攻撃と、叢雲破(⇨⇨Ⓚ)からのコンボを紹介。さらなる知識を蓄えよう。

Text：矢永

はみだしA

シュン・コンボ補足：鷹嵐には酒6以上ⓅⓅ⇩ⓀⓀかⓅⓅⓅを。OMからは平行で立ちⓅ→⇦⇨Ⓟ+Ⓚ→張果老中Ⓟ、ハの字は立ちⓅ→ⓀⓀ⇩Ⓟがジャッキーまでに狙える(一部キャラには×)。
アオイ補足：3はサラ、ベネッサにはダッシュ霞凪→1フレーム消費立ちⓀ。アイリーンはOM→霞凪で安定する。なお、レイと平行始動の中量級は、霞凪のタイミングが若干シビア。



側面からの攻撃を強化せよ！

対戦攻略

日守 剛 Goh Hinogami

新技である五輪塔砕き（⇩⇧⇨Ⓟ+Ⓚ）は、ガード崩し性能を持つ優秀な攻撃。この技を主軸に、側面からの攻撃に工夫を加えていこう！

Text：アストロ

スムーズに側面攻めへ移行

OMを使って側面を取ると技の性質が変わるため、本作における大きなポイントとなる。しかし、相手の暴れ（打撃）に負けてしまうため、まずはOMが狙える有利なポイントを整理していこう。

基本となる有利状況からのOMは、相手の反撃をつぶせる選択肢が手軽に出せる場面が適している。簡単に作り出せる状況といえば、立ちⓅやしゃがみⓅヒット後。最速の肘当て（⇨Ⓟ）を見せるなどしておけば、相手もガードという選択肢が多くなるのでOMからの攻撃がスムーズに展開できる。

有利な状況を作り出せば、相手は屈伸や避けなどの防御行動が増えてくるので、OMの狙いどころとなる。最速のつかみ投げなどを狙えない場面では、OMが屈伸と避けの二つに対して効果を発揮するので、状況を素早く判断しつつ狙おう。

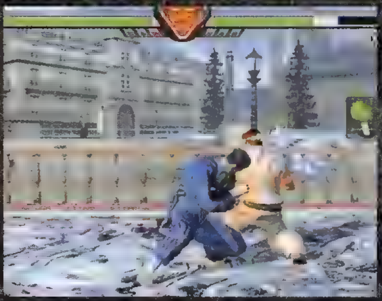


最速の肘当ては、簡単で強力な割り込めない連係。よろけ後の展開にも期待できる。

側面攻撃にアクセントを

OM後の主軸として挙げられるのが、新技の五輪塔砕き。側面からガード崩しに成功すれば、アッパークラスの技がほぼ確定といっていいほどの状況が生まれる。ただし上段攻撃であるため、しゃがみで回避されてしまうことが弱点。これを補う選択肢が、ノーマルヒットでもよろけを誘発する牛鬼突（⇩⇨Ⓟ+Ⓚ）で、しゃがみで回避する相手に対して重宝する。また、最大の特徴は硬化差の変化にある。相手にガードされても屈伸による防御行動を使えば、つかみ投げと打撃の両方をカバーできるので大きな強みといえる。

ただし、五輪塔砕きほどの有利は生まれないため、素早いヒット確認と追撃用の蒼弓（⇦⇨Ⓟ）を瞬時に狙う判断力が必要。慣れないうちは最低でもⓅⓀで確実にダメージを与えるようにしよう。



側面からの牛鬼突は、対しゃがみに有効。ガードされても屈伸で投げを回避できる。

有利な状況で常に攻めを持続していこう

前作でも壁があった方が強いとされていたが、今作で壁投げのワイルドシュートダウン（敵壁背後⇦⇨Ⓟ+Ⓖ）が追加され、さらに強化。この投げはハーフフェンスでも使えるので、壁を背負わせたら積極的に狙おう。ただし、相手も一番高威力の投げなので最も警戒してくるはず。壁際では簡易投げ抜けを仕込むことも多い。

簡易投げ抜けを多用する相手には、フェイスファング（⇦⇧Ⓟ+Ⓖ）やエルボースラッシュ（Ⓟ+Ⓖ）も併用しよう。フェイスファングは距離にもよるが、壁に当てた後にファーザーロー（⇦Ⓚ+Ⓖ）やパップソークカウ（⇦⇨Ⓚ+Ⓖ）が追撃として入る。ハーフフェンスではそのままリングアウトさせることもあり、一発逆転も狙える。

エルボースラッシュは投げた後大幅有利なため、コンボ始動技や投げの二択を仕掛けられる。もう一度エルボースラッシュで投げ、攻めのターンを継続させるのも面白いぞ！

壁攻めをする際、特に使っていきたい打撃技がハンティングミドル（スリッピングレフト：⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ中Ⓚ）。この技は、相手を壁に追い込んだ際に最も威力を発揮する。普段はガードさせると距離が離れてしまい攻め切れないが、相手背後に壁がある場合には、当然バックダッシュで逃げたりできないので、強力な二択を仕掛られる。

ハンティングミドルをガードさせた後は有利が大きく、投げとミドルクラスの技の二択がかかるほどで、かなりのプレッシャーを与えことが可能となっている。これらを活用し、相手に攻撃するスキを与えなければ勝利は目の前だ！

1	カウ・ロイ（⇨Ⓚ+Ⓖ）→ティーソークコンビネーション（⇧ⓅⓅ）→ダブルニーソロ（⇨Ⓚ）
2	ダブルニーコンボ（ロングダッキング中ⓀⓀ）→ティーソークコンビネーション（⇧ⓅⓅ）→ダブルニーソロ（⇨Ⓚ）
3	ニーアッパー（⇨Ⓚ）カウンターヒット～ダッキングニーアッパー（⇨Ⓚ⇨中Ⓚ）→立ちⓅ→ティーソーク・ポン（Ⓟ+Ⓚ）→ジョルトアッパースピンキック（⇧ⓅⓀ）
4	各種壁張り付き→ジャンピングティソーク・ポン（ダッキング中Ⓟ+Ⓚ）→立ちⓅ→ティーソーク・ポン（Ⓟ+Ⓚ）ジョルトアッパースピンキック（⇧ⓅⓀ）

1はカウンターヒットなら重量級にも入るコンボ。カウンター確認して決めたい。ノーマルヒットの場合には、中量級まで入るぞ。

2はダブルニーコンボ後に、少し前ダッシュをしてからティーソークコンビネーションを決めよう。

3はラウ程度の体重まで入る。ラウより重いキャラには、立ちⓅの後をダブルニーソロにしよう。

4はパップソークカウやカウ・ロイなどで張り付かせてから。重量級にも安定して入り、威力が高いぞ！



壁を背負わせてたたみかける！

対戦攻略

ブラッド・バーンズ Brad Burns

壁投げが追加され、壁攻めのバリエーションがより豊富になったブラッド。相手を壁に追い詰め、一気に体力を奪って勝負を決めよう！

Text：イトシュン

はみだしR

ゴウ補足：側面よろけ誘発後には、雷光（⇧Ⓟ）が空中コンボ始動技となる。手堅くダメージを奪いたい場合は、黒龍殺　止（⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ）を使ってもいい。

ブラッド補足：ティーソーク・トロン（⇦Ⓟ+Ⓚ）は上段でリーチは短いが発生が早く、カウンターヒット時にコンボが入る。中間間合いや不利が小さい場面で使ってカウンターを狙おう。



対戦攻略
サラ・ブライアント
Sarah Bryant

大幅強化されたフラミンゴ中の技から、使えるものや小ネタ紹介するぞ。

Text：宇宙

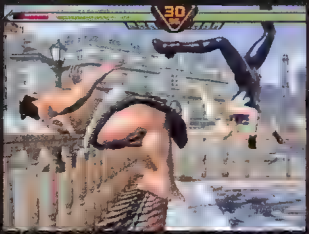
相手を幻惑せよ

クイックニー＆ドラゴンキック（フラミンゴ中⇨ⓀⓀ）は、スイッチキック（⇦Ⓚ）から出すと早い立ちⓅ以外には割り込まれないので、早い立ちⓅを持っていないキャラに対しては安定行動となる。相手がスイッチキック（⇦Ⓚ）でよろけていた場合には、コンボ始動技にもなるぞ。

ガトリングラウンドアップサマービート（ステップ中⇦⇧⇩⇧⇨Ⓟ＋Ⓖ）は少しクセのある技だが、ハーフフェンスステージでは、相手を壁際に追い込んだときに決めるとフェンスを乗り越えてリングアウトを狙うことができる。すべてのキャラクターに決まり、壁との距離が少し開いていても落とせるので、壁際に追い詰めたら、スキを見て狙っていこう。

サイドネックカットソード（フラミンゴ中⇩or⇧Ⓟ＋Ⓚ）は、硬化カウンター以上で頭崩れを誘発する。避け性能が非常に高く、タイミングを合わせて出すと相手の起き上がり攻撃すら避けつつ攻撃を当てられるので、起き攻めにも使えるぞ。キャンセル可能なので、時折キャンセルを織り交ぜて相手を幻惑していこう。

ヴァルキリーランサー（フラミンゴ中⇦Ⓚ）はノーマルヒットでも壁よろけを誘発できる技で、壁ヒット後はF－typeドラゴンスマッシュキャノン（フラミンゴ中⇨Ⓚ＋Ⓖ）で壁に張りつけることができる。相手が壁に張り付いた後は、ロングスナップサイドチョップ（⇧Ⓟ＋Ⓚ）→ストームコンビネーション（⇨Ⓟ＋ⓀⓅⓀ）→ジャックナイフミドルキック（⇧ⓀⓀ）がジェフリーまで入るぞ。起き攻め重視なら、最後のジャックナイフミドルキック（⇧ⓀⓀ）をダブルライズキック（⇦Ⓟ＋Ⓚ）にすれば、フラミンゴ状態で起き攻めができる。



意外な使い道のあるガトリングラウンドアップサマービート。壁際では狙っていこう。

伏虎献爪を使う

伏虎献爪（⇧Ⓟ）はリーチの長い特殊下段攻撃で、ノーマルヒットで有利になり、ミドルキックがしゃがみⓅに割り込まれない。カウンターなら左虎爪掌（⇦Ⓟ＋Ⓚ）がしゃがみⓅに割り込まれないほど有利。投げへの逆二択の一つに加えるのもいい。



伏虎献爪は通常有利になる優秀技。壁際ではさらに攻撃力アップ！

壁で大ダメージ

ラウは壁コンボ用の優秀なパーツを持つ。それらを確認してみよう。

前述の伏虎献爪は、硬化カウンター以上から壁よろけを誘発する。その後の側蹴腿（立ち途中Ⓚ）がほぼ回復不可能で、ヒット後は壁張り付けになる。ここから双虎烈把（⇧Ⓟ＋Ⓚ）→連掌旋風腿（⇧ⓅⓅⓀ）で壁に押し付けた後、虎燕旋子（⇨⇨Ⓚ）で追い打ちし、老虎剔牙（⇨Ⓟ＋ⓀⓅ＋Ⓚ）を決めるというのが基本の流れ。ここまで決まれば体力半分弱を奪える。

壁際では投げ技からも大ダメージが狙える。雷震入林（⇧Ⓟ＋Ⓖ）から連掌旋風腿で追撃し、虎燕旋子につないで老虎剔牙を決められる。老虎剔牙の部分を連拳腿（ⓅⓀ）にして、虎形から攻めるとアクセントになる。

虎槍掌（⇨⇨Ⓟ）からは、中量級に対して立ちⓅ→連掌旋風腿が決まる。距離を見てうまく壁ヒットに持ち込めば、ダメージアップを望めるぞ。



壁にぶつけたら、連掌旋風腿を決めるのが基本だ。その後崩れ落ちる相手に……

虎燕旋子で追い打ちし、さらに追撃を決めよう。流れを覚えれば安定するはず。



対戦攻略
ラウ・チェン
Lau Chan

壁際での攻めが強力なラウ。リターン重視の技を押し付けよう。

Text：ラオウ



対戦攻略
パイ・チェン
Pai Chan

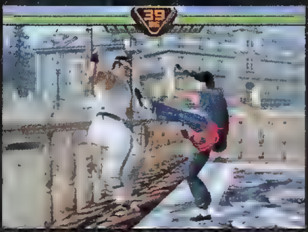
今回は、『VF5R』になって大幅に強化された壁コンボを紹介していこう。

Text：宇宙

優秀な壁コンボ始動技

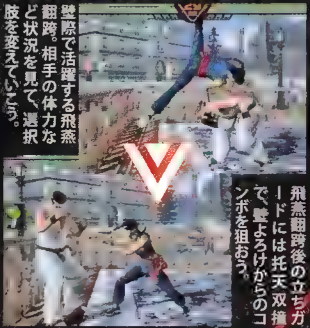
壁コンボを狙う際には、壁よろけを誘発させる必要があるので、まずはノーマルヒット以上で壁よろけを誘発させる技をいくつか紹介しよう。旋中腿（⇧Ⓚ）、連環馬歩冲拳（⇨Ⓟ＋ⓀⓅ）、托天双撞（⇨⇦ⓅⓅ）、燕青双掌壁（⇦Ⓟ）。これらの技は、旋中腿（⇧Ⓚ）以外はノーマルヒットでも相手を吹き飛ばす効果があるので、壁に当てやすい。壁際に相手を追い込んだら積極的に使っていこう。

壁よろけを発生させたら、高弾腿（立ち途中Ⓚ）で壁に張り付かせて、燕青虎双破（⬇⇧Ⓟ＋Ⓚ）→托天双撞（⇨⇦ⓅⓅ）→連環馬歩冲拳（⇨Ⓟ＋ⓀⓅ）がジェフリーまでのキャラに安定して決まる。威力は全体力の半分程度と申し分無いぞ。これらの壁コンボを決めた後に、相手がまだ壁を背負っているなら、再度壁コンボを狙うのもいいだろう。



発生が早く、壁に張り付けることができる高弾腿。壁際ではいつでも出せるようにしておこう。

相手に壁際に追い詰められた場合には、飛燕翻跨（⇧Ⓟ＋Ⓖ）が活躍するぞ。飛燕翻跨後は連環馬歩冲拳（⇨Ⓟ＋ⓀⓅ）がしゃがみガード不能で、托天双撞（⇨⇦ⓅⓅ）が立ちガード不能。それぞれ壁ヒットを狙うことができるので、壁際では狙っていこう。



壁際で活躍する飛燕翻跨。相手の体力など状況を見て、選択肢を変えていこう。

飛燕翻跨後の立ちガードには托天双撞で、壁よろけからのコンボを狙おう。

はみだし A

サラ小ネタ：フロントスープレックス（⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ）で投げた後は、相手の起き上がり攻撃が確定してしまう。トドメ以外ではフロントスープレックスを使わないように注意しよう。
ラウ補足：壁際では、相手を大きく押し込む蹴腿（⇦Ⓚ）が強力。ガード後投げに来るような相手には、伏虎献爪で投げをかわしつつコンボを決めよう。
パイ補足：掌（⇨Ⓟ＋Ⓚ）をしゃがみに当てたときはよろけ状態になり、連環馬歩冲拳（⇨Ⓟ＋ⓀⓅ）がヒットしても壁よろけにならず、ダウン状態になってしまうので注意しよう。



キャッチ投げの性能を引き出す

対戦攻略

ウルフ・ホークフィールド
Wolf Hawkfield

キャッチ（⇨Ⓟ+Ⓖ）を活用して、近距離の戦術に厚みを加えよう。

Text：アストロ

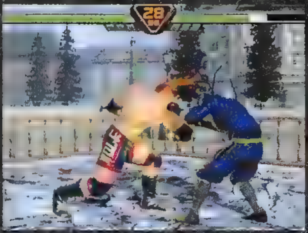
キャッチ考察

簡易投げ抜けにより、容易に投げを狙いにくくなった今作だが、その状況下で役立つのがキャッチ投げ属性のキャッチ。

発生は遅いものの、有利な状況であれば、立ちガード（簡易投げ抜け）や避け行動、さらには暴れによる打撃にも勝てるため、近距離戦の選択肢に厚みが出てくる。

基本的なキャッチの使いどころを挙げるとすると、やはり有利な状況下。主に打撃を当た後の有利状態は、キャッチの効果を引き出せる最大のポイント。発生が肘クラスのアローナックル（⇧Ⓟ）カウンターヒット後などは、近い間合いで大幅に有利という状況が生まれるため有効。

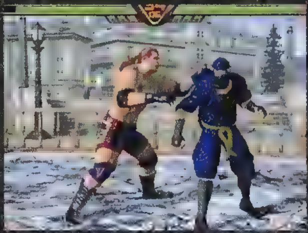
有効度では一歩譲るものの、バーティカルスマッシュ（⬇⇧Ⓟ）ノーマルヒット後なども有利な状況には変わらないので、キャッチの狙いどころの一つといえる。このようにキャッチを組み込むことで、裏の選択肢である打撃技が活きてくるぞ。



アローナックルカウンターヒット後は、キャッチを使って相手の行動を制限しよう。

側面でも有効

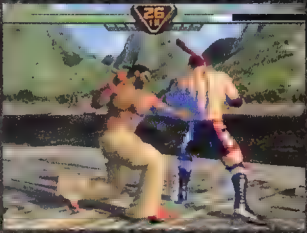
デスサイズ（Ⓚ＋Ⓖ）ヒット後など側面状態でもキャッチは有効。特に、この状況では簡易抜けやガード投げ抜けといった防御技術が主流となりつつあるので、裏の選択肢としてキャッチを使っていくといいぞ。



側面からのキャッチは、もはや最終手段!?　上級者ほど決められる確率が上がる。

側面からの攻めを狙え！

OMなどを使って側面を取った後にボディクラッシュ（Ⓟ＋Ⓚ）～スレットスタンスで構えた場合、その後のカウンターサイドキック（スレットスタンス中にⓀ）がしゃがみⓅに割り込まれない強力な連係となる。



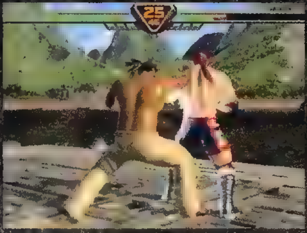
ボディクラッシュ～スレットスタンスを入力。その際にカウンターヒットを確認しよう。

ただし、早い立ちⓅを持つパイ、アイリーン、カゲ、リオンには割り込まれてしまう。この4キャラに対しては安易に狙うことはできないのだが、逆をいうとそれ以外のキャラにはボディクラッシュのガードorヒットを問わずにスレットスタンスを出せるという強みがある。

この攻めの最大のポイントは、側面からのボディクラッシュカウンターヒットにある。この状況ではフィニッシングアッパー（スレットスタンス中ⓀⓅ）まで連続ヒットするのだ。スレットスタンスで構えた時点でカウンター確認ができるので有効だ。

裏の選択肢を用意

カウンターサイドキックを相手に意識させれば、ドロップハチェット＆ニー（スレットスタンス中ⓅⓅⓀ）とスピアストレート（スレットスタンス中Ⓟ＋Ⓚ）で、相手の防御行動に対しての選択を迫れることも強みだ。



防御行動に対しては、半回転属性のキャッチブロー（スレットスタンス中⇨Ⓟ）も狙いぞ。



側面から構えで攻める！

対戦攻略

ジェフリー・マクワイルド
Jeffry Mcwild

スレットスタンス（Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ）を側面攻めに組み込んだ戦術を紹介！

Text：アストロ



側面を制する

対戦攻略

影丸
Kagemaru

側面からの攻めが充実しているカゲ。今回は濃密なネタを紹介していくぞ。

Text：マッハ　協力：こえど

側面を有効活用する

主要技の変更により基本戦術の変更を余儀なくされた形のカゲだが、今回は側面を利用することで、多角的な攻めが可能になっているぞ。

まずはOMなどで側面を奪うことに成功したら、脛払い（⇦Ⓟ＋ⓀⓅ）を活用したい。この技は側面時に初段をガードさせると続く2発目がガード不能となる。ヒット後はミドルキックが打撃で割り込まれない連係となるので、順逆自在（相手側面時⇨Ⓟ＋Ⓖ）との二択を仕掛けよう。



脛払いは、初段をガードさせれば2発目がガード不能となる。初段の半回転も頼もしい。

また、烈掌螺旋撃（ⓅⓅ⇦Ⓟ）は側面時には連続ヒット／ガードとなり、その後は肘打ち（⇨Ⓟ）が割り込まれない連係となる。さらに肘打ちが側面でガードされた場合に烈掌螺旋撃を出せば、相手の肘クラスの打撃にカウンターを取って、再度同じ状況に持ち込むことが可能。まとわり付くような攻めを展開していこう。

状況限定コンボ

側面から順逆自在（⇨Ⓟ＋Ⓖ）を決めた場合は葉隠流・陰・朱雀飛翔脚（⇨⇩⇧Ⓟ＋ⓀⓅⓀⓀ）が最大ダメージとなるが、受け身を取られると不利になってしまう。その場合には総面割り（⇧Ⓟ＋Ⓚ）→螺旋裏蹴り（⇦ⓅⓀ）を使おう。威力十分な上、起き攻め＋壁コンボに発展可能だぞ。



側面順逆自在からは、総面割り→螺旋裏蹴りを決めよう。

ウルフ補足：不利な状況からキャッチを出した場合、相手の攻撃をくらってもカウンターヒットにならないのが大きな特徴だ。なるべく状況判断を瞬時に見極めたい。
ジェフリー補足：側面からのボディクラッシュカウンターヒット確認は、オフェンシブムーブからよりもディストラクションウエイブ（Ⓚ+Ⓖ）ヒット後の方がやりやすい。
カゲ補足：側面時の簡易投げ抜け対策としては[illegible]（⇦⇦Ⓟ+Ⓖ）もオススメだ。ヒット時は半月蹴り（背背後⇩Ⓚ）が打撃で割り込まれないので背向けから強気に攻めていけるぞ。



各種構えを使いこなせ！

対戦攻略

リオン・ラファール Lion Rafale

今回は、構えを絡めた有効的な攻めを紹介。相手に考える暇を与えるな。

Text：ちび太

恐怖の起き上がり攻め

ここでは、構え移行技の蟷螂双封（⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）を使った強力な起き上がり攻めを紹介していくぞ。

コンボや投げ後など頻繁に起こる仰向け足側のダウンに対しては、蟷螂双封で起き上がり攻撃をスカすことが可能。特に横転起き上がり攻撃に対して狙っていく。まずは仰向け足側のダウンを奪い、相手の横転起き上がりが見えたら前ダッシュで密着しよう。ここで相手が横転起き上がり攻撃を出した場合、タイミングよく蟷螂双封を出すことで中・下段両方の起き上がり蹴りをスカすことができる。中段を避けた場合には翻錘（蟷螂双封中Ⓟ＋Ⓚ）、下段を避けた場合には抬頭望月（蟷螂双封中Ⓟ）が決まり、続けて後蹴腿（⇦⇦Ⓚ）がどちらにも追撃として確定するぞ。

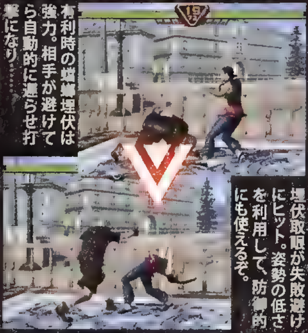
空中コンボまで決めれば大ダメージを与えられるので、要練習だ。



ヒット後は後蹴腿での追撃が確定するため、相手に取っては大きなプレッシャーとなる。

自動遅らせ打撃？

相手の避けに対しては、埋伏取眼（蟷螂埋伏中Ⓟ）が有効。構え移行で相手の失敗避けを誘発しつつ、埋伏取眼をヒットさせるという寸法だ。



有利時の蟷螂埋伏は強力。相手が避けてら自動的に遅らせ打撃になり……

埋伏取眼が失敗避けにヒット。姿勢の低さを利用して、防御的にも使えるぞ。

壁張り付きまでのプロセス

壁張り付きを狙う基本的な流れは、壁よろけ～壁張り付き誘発技となるわけだが、レイはその流れに持ち込みやすいキャラといえる。壁よろけを誘発するために使う技は、撑掌（⇦⇨Ⓟ）、開弓推山（⇩⇨Ⓟ）が主力。両者とも壁との距離が少し離れていても吹き飛ばすやられなので、壁ヒットさせやすい。下段では砕踏脚（⇩Ⓚ＋Ⓖ）がオススメ。相手を壁際に追いつめたら、中段と下段を使い分け、ガードを揺さ振るといい。

首尾よく壁よろけを誘発できたら、壁張り付き誘発技の出番。肘クラスの発生速度で高威力技となる双龍出海（⇦⇧Ⓟ＋Ⓚ）を間髪入れずに出し、さらに壁コンボで大ダメージを与えていこう（コンボは下記参照）。

1. 壁張り付き→老僧穿花（⇦⇧Ⓟ）→崩捶掌壁（敗式中ⓅⓅ＋Ⓚ）→撑掌（⇦⇨Ⓟ）→独立式（⇧Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）→二起脚（独立式ⓀⓀ）
2. 壁張り付き→踵脚～独立式（⇨⇨Ⓚ押しっぱなし）→進歩分脚（独立式中Ⓚ＋Ⓖ）→独立式（⇧Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）→二起脚（独立式中ⓀⓀ）
3. 壁張り付き→踵脚～独立式（⇨⇨Ⓚ押しっぱなし）→二起脚（独立式中ⓀⓀ）→側端脚（Ⓚ＋Ⓖ）
4. 壁張り付き→敗式（⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）→崩捶掌壁（敗式中ⓅⓅ＋Ⓚ）→独立式（⇧Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）→二起脚（独立式ⓀⓀ）

1は技のつなぎをほぼ最速にしないと決まらない。崩捶掌壁後の撑掌はレバー入力を素早くして、消費無しで出すように。2はウルフ、ジェフリー用コンボ。3は対鷹嵐用のコンボ。締めの側端脚は二起脚で壁ヒットした場合にのみ決まる。4は対鷹嵐用の安定コンボだ。

なお、1、2、4の締めは提膝側掌（ディフェンシブムーブ中Ⓟ＋ⓀⓅ）でもいい。小ダウン攻撃まで決まれば、二起脚締めよりトータルダメージが上がるぞ。



壁際を極める！

対戦攻略

雷飛 Lei-Fei

壁張り付きまでのプロセスを覚え、壁コンボでダメージ効率をUPさせよう。

Text：九辺礼



細かい変更点を知る

対戦攻略

ベネッサ・ルイス Vanessa Lewis

『VF5R』になってパワーアップした点と注意点を、それぞれ紹介。

Text：こえど

クラスターニーからのコンボ

前作では対重量級かつ足位置限定だった、クラスターニー（【O】⇩⇧Ⓚ）カウンターヒットからのレッグクラッシュホールド（【O】⇩Ⓚ＋Ⓖヒット時Ⓟ＋Ⓖ）が、『VF5R』では全キャラクターに対して、足位置を問わず決まるようになったぞ。

ダメージは小カウンターヒットで82。大カウンターヒットなら何と89となる。クラスターニーはガード時に確定反撃を受けないので、有利大のときに使おう。



以前は入らなかったキャラにも、レッグクラッシュホールドが安定して決まるようになったのだ。

テイクダウン注意点

前作で複数の抜けを受け付けていなかった、キャッチ投げのテイクダウンからの三択攻撃。しかし今作では、最速で派生技を出すとⓅとⓅ＋Ⓖを複合入力で抜けられてしまうようになったので、正味二択になってしまう。複合投げ抜けのやり方は、Ⓟ＋Ⓖ→Ⓟ離すとなる。

これを防ぐためには、派生技を遅らせて入力すること。こうすれば、以前と変わらず選択を迫ることができるぞ。覚えておこう。

ちなみにこの複合抜け入力は、『VF4FT』でできたものが『VF5』でできなくなり、今作で復活したというわけ。



各種移行技からテイクダウン状態になったら、派生技は遅らせて出すこと。

リオン補足：相手の起き上がり攻撃が中・下段のどちらかを確認するのは非常に難しい。横旋爪風（蟷螂双封中⇨Ⓟ）ならばどちらにも決まり、側面で有利を取れるためオススメだ。

ベネッサ補足：重量級にクラスターニーを足位置平行でカウンターヒットさせると、その後⇦⇨ⓅⓅ⇦Ⓟがヒットし、さらに有利大なのでクラスターニーと派生のキャッチ投げで二択を迫れるぞ。

欧州リーグの開幕から1カ月 ワールドカップ予選も再開されますます熱く

今回は本バージョンから追加され、フットボールシーンでつねに話題の中心になってきた“南米”選手にスポットを当てる。またこれから始める人&カムバック組向け必見の攻略講座もスタート。

ワールドクラブ チャンピオンフットボール インターコンチネンタルクラブス 2006-2007
■メーカー：セガ
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発 売 日：2008年6月(稼働中)
■使用基板：LINDBERGH
テキスト:半蔵門WCCF部

世界を席巻する 今バージョンの南米レア選手一挙公開!!

いまやどの国のリーグでもブラジル、アルゼンチン出身の南米選手は欠かせない。本作でレアカード化されたほとんどの選手は現在欧州の中心で主力として活躍している面々だ。

19/53
(今Ver.の南米選手レア/今Ver.全レア)

Brazil

多くの選手が母国での活躍を手土産に欧州のメガクラブへ旅立っていく。そんな中でサンパウロにとどまり、ゴールを守るセニはまさにバンディエラと呼ぶにふさわしい。

Argentine

リーベル、ボカの2大クラブが存在するからかブエノスアイレスのチームからヨーロッパへ旅立った選手は多い。スペインのクラブに所属、もしくは活躍した選手が多いのが特徴か。



※所属チームは2008年夏の移籍市場終了後に基づきます。

月刊WCCFマガジン 近年は南米で目立つ活躍を残す前にビッグクラブに“青田買い”されて欧州デビューをはたすケースが多い。上で紹介した選手ではメッシがその例に当てはまる(サネッティはその先駆けか)。ただしメッシの場合は獲得したバルサがメッシ本人の病気(成長障害)と家族へのサポートを手厚く行なったため、好意的な文脈で語られるまれなエピソードといえる。

超初心者向け

『WCCF』ディフェンス基礎講座

現バージョンから『WCCF』を始めた人は必読! プレイするうえで必ず覚えておきたい守備のセオリーをまとめて解説するので、ぜひ参考にしてほしい。

選手カードの人選やフォーメーションを問わず、1対1での守備の基本は相手に対して真っ直ぐ正対できるようなポジションをとること。相手の横や背後から体を寄せた場合に比べ、抜かれる確率を大幅に減らせるからだ。

相手にボールを取られたときは、必要以上に前線からプレスをかけるのを避け(詳しくは後述)、いったん守備の体勢を立て直してからプレッシャーをかけるようにしよう。なお、『WCCF』においてはたとえプレスボタンを押してない状態でも、近づいてきた相手ボールホルダーにはちゃんとプレッシャーをかけてマークをしたりボールを奪う動きをしてくれるので心配ご無用だ。

また、スタミナ切れを起こした選手はどんなに能力が高くても簡単にドリブルで抜かれてしまうので、切れかかっている選手はハーフタイムや試合終盤に交代させよう。休養を定期的にとり、スタミナを回復することもお忘れなく!



スタミナがゼロの選手は相手にプレッシャーをかけることができなくなってしまう。



正対するのが基本。プレスボタンを多用して相手を背後から追いかける守り方は危険だ。

1 カードの配置

バイタルエリアにスペースを空けるな!!

選手の人選やフォーメーションに関係なく、カードを並べるうえで注意してほしい一番のポイントはディフェンダーとミッドフィルダー(ボランチ)との間のスペース、いわゆるバイタルエリアを広く空けないようにすること。ここに大きなスペースを作ってしまうと、相手に自由に攻撃されてしまうからだ。

右の図(例1)のように、バイタルエリアを広く空けてカードを置くのはたいへん危険。どんなフォーメーションでも、バイタルエリアは必ずコンパクトになるようにカードを並べることがディフェンス力を高めるための第一歩だ。



バイタルエリアを空けないよう、ボランチとディフェンダーとで挟むように守るとよい。

例1:4-4-2 システムの場合

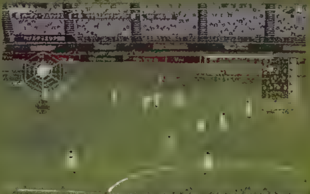


2 プレスボタン使用のコツ

押すタイミングと消すタイミングの使い分けのポイント

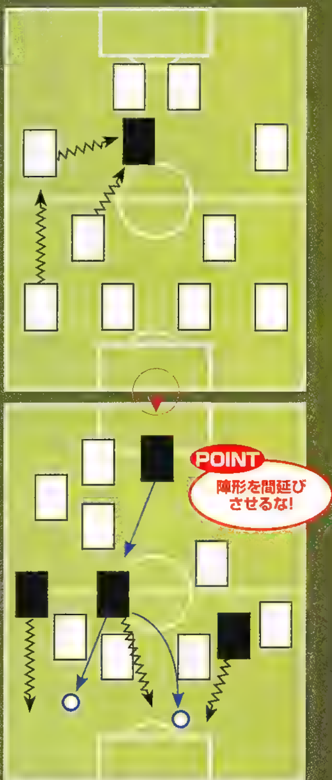
所構わずプレスボタンを連打したり、あるいは押したままずっと放置したりするのはたいへん危険な行為。右の図(例2)のように、敵陣の深い位置からプレスをかけ過ぎると、陣形が間延びしてバイタルエリアや最終ラインの裏に広いスペースが空きやすくなるからだ。

そこでおすすめしたいのが、相手にボールを奪われたらプレスボタンを一度切る(オフにする)クセをつけること。これによって、味方選手が中盤やディフェンスのラインを無理して押し上げようとする動きを抑え、守備の人数が不足する状態を大幅に防ぐことができる。



取られたらプレスボタンを切り、数的優位の場面を作ってから再度プレスをかけよう!

例2:プレスのかけ過ぎに注意



※直線の矢印:ボールの動き / 波線の矢印:人の動き

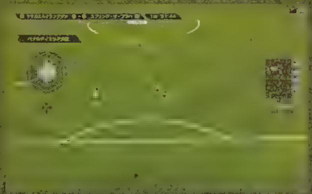
3 カードを動かしてみよう

相手の中心選手をフリーにするな!

ディフェンスにおける第三のポイントは、試合中にカードを動かしてポジションを変え、相手の攻撃の中心選手をなるべくフリーでプレイさせないようにすることである。

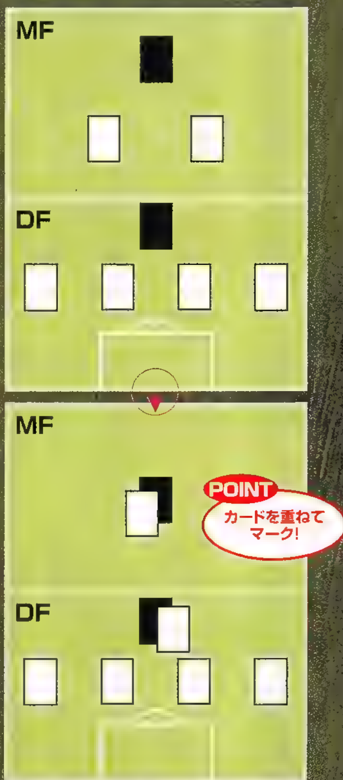
「さっきから何回もフリーでボールを持たれているから危ないな」などと思ったときは、図(例3)のようにマークしたい相手選手の位置にボランチやディフェンダーのカードを重ねてしまうとよい。特にトップ下やワントップのフォワードのように、ボールが集まりやすい相手に対して使用するとより効果的だ。

危険な相手をしっかりマークして、自由にプレイする機会を奪い取れ!



あらかじめポジションが重なるようにしておけば瞬時に相手に寄せることができる。

例3:相手が4-2-3-1 システムの場合



※白:自分のチーム / 黒:相手チーム

月刊WCCFマガジン ディフェンス講座の補足　ゴールキーパーについて:バイタルエリアに相手が進入したら、スルーパスやクロスボールにいつでも飛び出せるようにキーパーボタンに手をかけた状態でプレイするのが基本。もしドリブルでディフェンスラインを突破されたら、思い切って前に飛び出してシュートコースを狭め、相手のミスを誘うようにしよう。

WCCF MEETS FN FOOTBALL NOW 9 2008

世界のフットボール事情とWCCF

毎年〆切日までドタバタ&ワクテカする、海外サッカーファンおなじみの移籍市場ネタをお届け。ロナウジーニョにはじまりロビーニョで終わった(?)今夏のメルカート。いかにゲームに反映させられるかに注目して振り返ってみましょう。



ロイ・キャロル 31才
(1977年9月30日生まれ)

TOPICS

●北京五輪閉幕　メッシ有するアルゼンチンが2大会連続金メダル
●欧州リーグ新シーズン開幕　ミラン、バルサ、Rマドリーが黒星発進
●欧州CLも開幕　強豪クラブの順当勝利でスタート



ロビーニョ

チェルシーへの移籍(R・マドリードからの移籍)を熱望していた彼がたどり着いたのはまさかのマンC。このことで各方面から非難を浴びる。プレミア第4節、そのチェルシー相手にフリーキックからゴールを奪う。

特集　WCCF'08クラブ移籍ランキング トップ10

基本ルール
①2008年夏の移籍市場での加入者のトータルポイントでランキング
②06-07に登場していない選手は最も新しいシリーズのカード
③基本レギュラーとスペシャルカードのみ

1 A.C.ミラン 499pts (セリエA No.1)
- MF ロナウジーニョ(バルセロナ) 93
- DF ザンブロッタ(バルセロナ) 92
- FW シェフチェンコ(チェルシー) 91
- DF センデロス(アーセナル) 82
- GK アッビアーティ(01-02)<RB> 66
- FW ボッリエッロ(02-03Aエンポリ) 75

2 R・マドリード 328pts (リーガ・エスパニョーラ No.1)
- DF ヘイティンガ(アヤックス) 84
- GK クペ(リヨン) 77
- MF マニシェ<RB> 87
- FW シナマボンゴル(05-06リバプール) 80

3 ASローマ 325pts
- FW ジュリオ・バチスタ(アーセナル) 84
- FW オカカ・チュカ<RB> 72
- DF リーセ(05-06リバプール) 87
- FW モンテッラ(04-05) 82

4 フィオレンティーナ(WCCF SA 01-02) 324pts (セリエA No.1)
- FW ジラルディーノ(ミラン) 85
- GK フレイ(02-03パルマ) 78
- DF コモット(02-03トリノ) 79
- DF ザウリ(02-03アタランタ) 82

5 インテル 255pts
- MF マンシーニ(ローマ) 87
- FW アドリアーノ<RB> 85
- MF ムンタリ(05-06ウディネーゼ) 83

6 パリSG(WCCF EC 05-06) 252pts (リーグ・アンNo.1)
- MF マケレレ(チェルシー) 84
- FW ジュリ(バルセロナ) 86
- FW ケズマン(04-05チェルシー) 82

順位	クラブ	ポイント
7	ラツィオ(WCCF SERIEA 02-03)	239pts
8	アーセナル(プレミアリーグNo.1)	165pts
9	リヨン	165pts
10	バレンシア	162pts

※<RB>はレンタルバックの略



ランク外

順位	クラブ	ポイント
11	アヤックス(エールディビジ No.1)	160pts
⋮		
15	バイエルン・ミュンヘン(ブンデスリーガ No.1)	87pts

ランキング総括

セリエA勢が上位を占めたのはカード化されている選手が多いのが一因でもあるが、それよりも今夏の移籍市場の主役であった証だろう。とはいえ獲得選手の多さがチームの強さに直結するかは別のおはなし。とくにミランは理由は違うが現実(プレスをかけない、運動量の低い前線)でも『WCCF』(キーパー)でも苦労しそうな雲行きだ。

WCCF未登場注目クラブ

ガラタサライ(トルコ)
バロシュ、キューウェル、ノンダといった過去作でカード化された攻撃陣が加入。近年水を開けられた感のある、フェネルバフチェへの逆襲が始まる。

ベンフィカ(ポルトガル)
こちらもアイマールにレジェスと豪華なタレントが前線に加入。さらにフロントにはルイコスタがスポーツディレクターとして入閣している。

欧州航路

海を渡った主な南米選手	前所属→移籍クラブ
ソウザ	フラメンゴ→パナシナイコス(ギシリャ)
レナト・アウグスト	フラメンゴ→レバークーゼン(ドイツ)
カリッソ	リーベル→ラツィオ
ロドリゴ・タバタ	サントス→ガジアンテプスポル(トルコ)



レデスマ

ボカ→カターニャ(イタリア)
以前は器用貧乏な印象があったが、近年ここ一番での勝負強さが目立ち始める。これから期待の選手。

WCCFサポータズボイス

毎月アンケートや質問を募集するコーナー

全国の監督の『WCCF』ライフ、ホームゲーセンの情勢、開発スタッフへの質問を随時募集中。本誌アンケート付きのハガキならタダで送れるので、自由欄にご意見よろしくお願いします。

第1回目の質問
(アルカディアNo.101)
あなたの好きなチームスタイルは?

1	降臨	31(40%)
2	ムービングパスワーク	10(13%)
3	アーリークロス	8(10%)
4	キングオブフットボール	7(9%)
5	フォアザチーム	5(6%)
-	その他	15(19%)
	トータル	76

今月の質問

質問2

今シーズン最も期待する選手は?

そのほかセガへの質問も随時募集します。本誌アンケートはがき自由欄にて受け付け中!

テュラム引退の続報　先月心臓の疾患により引退とお伝えしたテュラムだが、のちの検査で心臓は正常であることが判明。しかし心配する母親のためにに引退は撤回せず。悲劇性の強い話題から一転、テュラムの人柄をうかがわせる温かいエピソードになった。

月刊WCCFマガジン
本誌アンケートはがき以外に一般のはがきでも募集をしています。
あて先→〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　アルカディア編集部「アルカディアWCCF部」の係まで。おはがきお待ちしております。



enterbrain
WORLD CLUB
Champion Football
Intercontinental Clubs 2006-2007
WCCF IC 2006-2007
yearbook
充実のデータ量！
WCCF 06-07 年鑑
プレイガイド&データ集
新米監督必見! 初公開各種条件も網羅
チーム育成講座
常勝軍団を作り上げるための基礎知識
全選手カードリスト
全437枚のビジュアル、使用感、過去在籍クラブ掲載
CPU チームデータ
メンバー、キープレイヤー、フォーメーション等を全掲載
開発者インタビュー
DVD VIDEO
トラック祭り開幕！
全国の猛者がトーナメントで激突
電撃ネットワーク
三五十五チャレンジ企画
エンターブレインムック
WCCF IC 2006-2007 yearbook
A4判 192ページ＋付録DVDビデオ
価格：2,400円［税込］
2008年9月30日発売!
商品のお問い合わせ先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
TEL：0570-060-555（代表）
通信販売のお申込み先
http://ebten.jp/eb-store/
カスタマーサポート
TEL：0570-060-555
受付時間／ 12：00~17：00（土・日・祝日を除く）
E-mail：support@ml.enterbrain.co.jp
©2008 ENTERBRAIN, INC.
© SEGA
PANINI The game is made by Sega in association with Panini.
© Panini S.p.A. All Rights Reserved

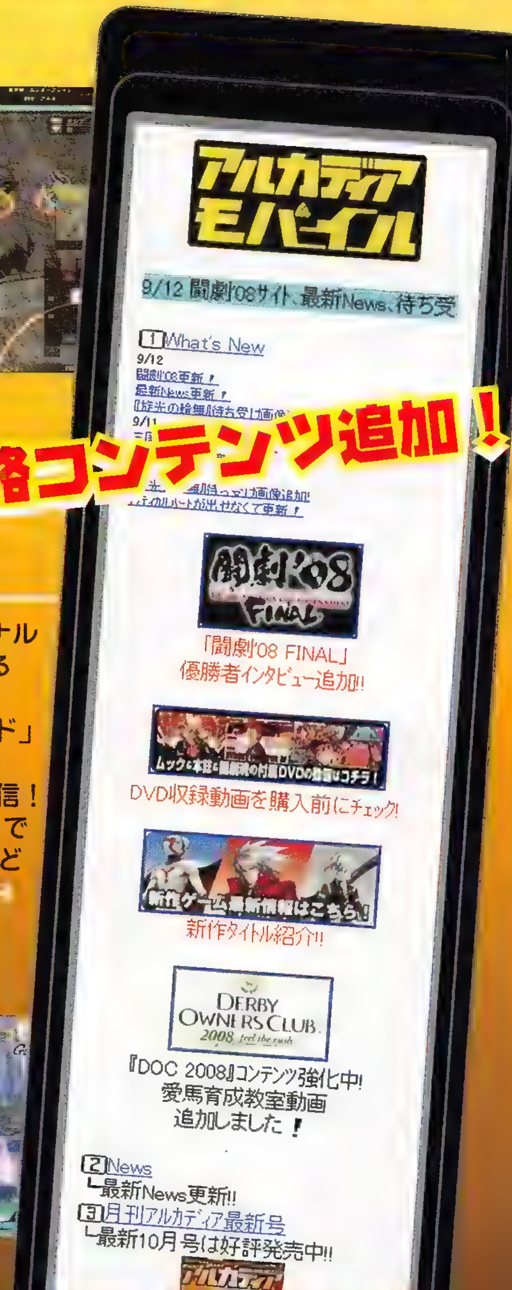
アルカディアモバイル

月刊アルカディアから飛び出した携帯サイト

アルカディアの攻略情報に加え、さまざまな独自コンテンツが満載！

ロード オブ ヴァーミリオン





初心者も安心、LoV&ストIV攻略コンテンツ追加！

アルカディアモバイルでは、本誌に掲載されたオリジナルコンテンツが随時更新されているぞ。ゲームセンターで初めてプレイするゲームでも、基本システムから攻略まで携帯ですぐにチェック可能なのだ！また、エクサムの新作タイトル「すっごい！アルカナハート2」「デモンブライド」の声優インタビュー、今年も熱い闘いが繰り広げられた「闘劇'08 FINAL」の優勝者インタビューも配信中！　加えて、『旋光の輪舞』待ち受けも週替わり配信！さらに、更新情報などをお知らせするメルマガも開始！　無料で登録できるので今すぐ登録しよう！　もちろん貴重なロケテスト情報やアーケード最新Newsなども連日更新中なので今すぐアクセス！

STREET FIGHTER IV



DoCoMo	au	SoftBank
メニューリスト →TV／ラジオ／雑誌 →雑誌 →アルカディアモバイル	EZトップメニュー →TV・ラジオ・マガジン →マガジン →アルカディアモバイル	→メニューリスト →TV・ラジオ・雑誌 →出版・雑誌 →アルカディアモバイル

人気ライターコラム、攻略情報などバックナンバーも見られる！　月額315円（税込）

enterbrain　株式会社エンターブレイン　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　電話：0570-060-555（代表）http://www.enterbrain.co.jp/

ARCADIA PRESENT

アルカディア読者プレゼント

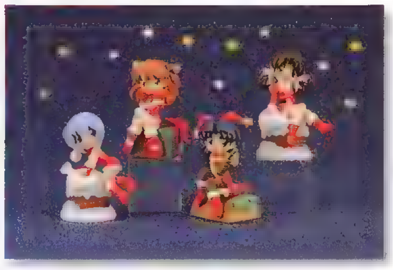
2008年
10月31日(金)
当日消印有効

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

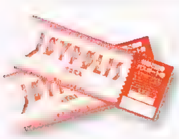
セガ様ご提供



1 『SEGA AGES 2500 シリーズ Vol.33 ファンタジーゾーン コンプリートコレクション』
3名様



2 新世紀エヴァンゲリオン 聖夜のパーティーMDF 4種セット
3名様



3 東京ジョイポリスパスポート
5組10名様

エクサム様ご提供



4 AMショーエクサムブース 配布物セット (プレミアムポストカード、学生証型携帯クリーナー、エコバッグ、コインケースキーホルダー)
5名様
※コインケースキーホルダーの色は選べません

バンダイナムコ様ご提供



5 ナンジャタウン パスポート
5組10名様

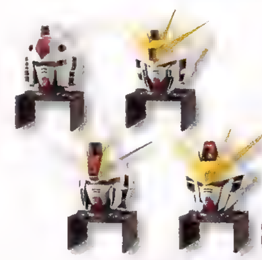
バンプレスト様ご提供



6 ガンダムSEEDシリーズ でぃふぉるまにあこれくしょん vol.1
3種セット3名様



7 ワンピース スーパーDX チョッパー ぬいぐるみ ～週刊少年ジャンプ 40周年ver. ～
3名様



8 機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム 組立式MSヘッドディスプレイ コレクション1
4種セット3名

SNKプレイモア様ご提供



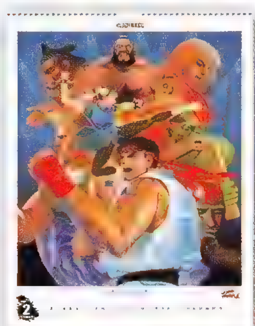
9 『KOFXII』ポストカード
5種セット5名様

タイトー様ご提供



10 デビルマン ハイグレードリアルフィギュア
1名様

エンタシスファクトリー様ご提供



11 ストリートファイター アートカレンダー2009
1名様

ケイブ様ご提供



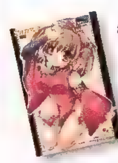
12 『デススマイルズ』 公式設定資料集
1名様

エンターブレイン提供



13 ファミ通DVDビデオ 三国志大戦3 全国大会 覇業への道 英傑乱舞 DVD
3名様

編集部提供



14 アルカディア特製 図書カード
10名様



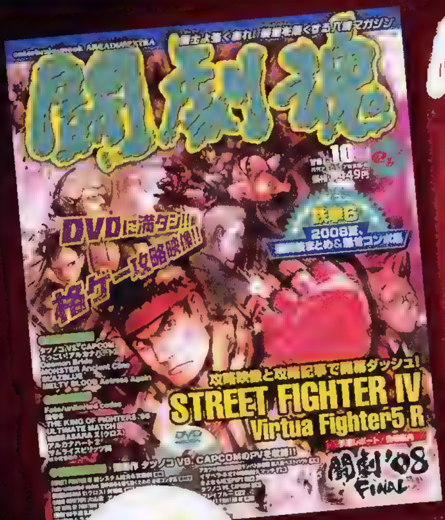
15 ニンテンドーDS Lite
2名様



16 新型プレイステーション・ポータブル
2名様

※DS、PSPともに色は選べません


アルカディアが自信を持って贈る　全プレイヤー必携の書!!
enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.69
STREET FIGHTER IV MASTER GUIDE
ストリートファイターIV　マスターガイド
拳の書
頂点を目指す一冊
17キャラクターの全技紹介
充実のシステム解析&対戦攻略
各種フレームデータ掲載!!
©CAPCOM U.S.A., INC. 2008 ALL RIGHTS RESERVED.
STREET FIGHTER IV
MASTER GUIDE
拳の書
熱きバトルに勝つための入門書!
"ストIV"で強くなるための
詳細データを完全網羅!
これを読んで
全国大会を勝ち抜け!!
絶賛発売中!!
稼働以来、対戦熱がどんどん加速している『ストリートファイターIV』のムックがもうすぐ発売される。『ストIV』のシステムを詳細に解説、全キャラのすべての技のフレームを完全網羅するなど対戦で強くなるためのデータが満載。こういう時はどうするの？　という疑問はこれを読めば解消間違いなしだ。また、CPU専用キャラのセスや剛拳の情報も掲載。読む前と読んだ後では勝率に差が出ること間違いなしの一冊!!
定価1,580円(税込)
対戦相手に差を付けろ!!
GUILTY GEAR 闘劇ヒストリー
ベストバウトDVD
6年の名勝負(仮)
GUILTY GEAR
10thメモリアルブック(仮)
『ギルティギア』
シリーズの
すべてを
心に刻み込め!!
思い出すだけでも胸が熱く
なるあの第一回闘劇から
つい先日行われ、熱戦が
記憶に新しい第六回闘劇まで…
闘劇史上に残る伝説の闘いを
厳選収録!!
2008年11月発売予定!!
プレイステーションで産声を
あげた"ギルティギア"
あれから10年……格闘ゲーム界の
大人気タイトルとなった本作の
10年の歴史を、今振り返る!!
"ギルティギア"10年の歴史を
完全収録!!
2008年冬発売予定!!
enterbrain
株式会社 エンタープレイン



闘劇魂 Vol.10

格闘ゲーマーのための格闘ゲーム専門誌第10弾!

格ゲー新作ラッシュが続く今年、各タイトルの対戦動画やコンボを付録DVDに満載し、闘劇魂Vol.10は好評発売中。誌面では『ストリートファイターIV』、『バーチャファイター5 R』などのタイトルを紹介。格ゲープレイヤーは要チェックだ!

DVD 180分収録!!

絶賛発売中!!

価格1,449円(税込)

Vol.11は10月31日発売予定!



三国志大戦3 蒼天の龍脈

ムック化決定!!

- ●新カードの全リストを完全掲載
- ●バージョンアップ変更点も網羅
- ●新システムを生かした戦術紹介

……etc.

2008年10月末発売予定

LORD of VERMILION スターティング ガイド



紅蓮の王を目指せ!!

好評稼働中のタイトルの入門書が発売中! 全カードデータリスト、システム解説、ストーリーモードのセオリー、デッキ構築の解説を掲載。さらに、付録DVDにチュートリアル映像を収録しているので、カードゲームが初めての方でも安心の内容!!

絶賛発売中!!

価格1,380円(税込)

アルカディア カードゲーム コンプリート Vol.2

最強カードゲーム専門誌第2弾登場!!



アーケードカードゲーマーの為の専門誌第2弾! 誌面は新作タイトルを大特集!! 特に注目のタイトルは『WCCF IC 2006-2007』。全カードデータなど、プレイヤー必見のデータが満載!そして、付録にはクエDのEXカードが付いてくる!!

絶賛発売中!!

定価1,100円(税込)

機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム攻略ガイド

至高の"ガンダム祭り"をムック化!!



15作品32機体の基本性能はもちろん、新兵からベテランパイロットまで役立つ詳細データが満載。また、[illegible]と一緒に機体とパイロット紹介などもあり、ガンダムファンとしても必ず満足できる一冊となっている!

絶賛発売中!!

定価1,600円(税込)

その他のタイトルが気になったら、Webをチェック!!

アルカディア本誌・アルカディア エクストラ 通信販売のご案内

バックナンバーのご案内

掲載されているタイトル以外の刊行物をお探しの場合、弊誌Webサイト(http:/www.arcadiamagazine.com/)もしくは、エンターブレインWebサイト(http://www.enterbrain.co.jp/)から、刊行物を一覧できます。

書店での購入方法

刊行物が見つからない場合は、書店店頭にて欲しいタイトルと雑誌コードをお伝えください。書店にてご注文いただきますと、到着までお時間は必要ですが送料がかかること無く店頭で商品を受け取ることが可能です。

通信販売での購入方法

エンターブレインWebサイト(http://enterbrain.co.jp/)からebten(エビテン)にアクセスし、希望商品を検索の上、注文してください。この場合規定の送料が発生しますのでご了承ください。なお、ここに掲載されていないバックナンバーは在庫僅少です。弊社Webサイト(http://www.arcadiamagazine.com/)でタイトルを確認し、support@ml.enterbrain.co.jpまでお問い合わせください。

通信販売・定期購読のお問い合わせ先

ebten(エビテン)
カスタマーサポート
電話番号:0570-060-555
メール:support@ml.enterbrain.co.jp

株式会社 エンターブレイン

君はjubeatのすべてを見尽くしたか!?

jubeat™
ユビート

jubeat(ユビート)
■メーカー : KONAMI
■ジャンル : 音楽シミュレーション
■操作方法 : パネル
■発 売 日 : 2008年7月24日(稼働中)
■使用基板 : ―

Text : ねむにゃん

体験会も開催され、さらに盛り上がりを見せている『jubeat』。今回は上位クラス解禁情報と人気曲の攻略に迫る!

クラスアップ解禁曲とマーカーを大公開!

Aクラスの解禁曲とマーカー

Chance and Dice
日本少年



どこか懐かしい感じもする男性ボーカルのJ-POP。メロディのリズムで押す部分と歌詞のリズムで押す部分が混在するので惑わされないように、最後の同時押しをタイミング良く決めよう。

bass 2 bass
Ryu☆



『beatmania IIDX』シリーズなどでおなじみのRyu☆の楽曲。メロディラインをしっかり覚えればクリアは遠くない。ラップ部分のリズムを覚えれば、スコアアップが狙えるぞ。



シャボン玉のマーカー。シャボン玉が重なりあった瞬間がジャストのタイミング。狙いが付けやすいので、目押し派のプレイヤーにおすすめのマーカーの一つである。



ブロックが積まれていくマーカー。細かいブロックが積み重なってTOUCHの文字が完成した瞬間がジャストのタイミング。某パズルゲームみたいに気持ち良く消そう。

Sクラスの解禁曲とマーカー

IN THE NAME OF LOVE
Y&Co. feat. Erica



『beatmania IIDX』シリーズなどでおなじみのY&Co.の楽曲。なんとEXTREMEは最高難度の10! 早いメロディについていき、マーカーに置いていかれないように心してかかろう。

GIGA BREAK
96



ギタドラでおなじみ96の楽曲。突き刺さるドラム音、鳴り響くギターはボス曲の風格を十分に備えているぞ。こちらもEXTREMEはレベル10。今までのテクニックの集大成となっている。



まんだら模様のようなマーカー。少しずつ中心によっていき重なった瞬間がジャストタイミング。写真だと分かりにくいが、照準マーカーに似た感じのタイプのマーカーである。



ミラーボールのマーカー。高速で現れるミラーボールが大きくなりTOUCHの文字が出たときがジャストのタイミング。現れてから押すまでが早いので、上級者向き。

取得条件が難しい称号を入手せよ!

前回に引き続き、さらに獲得条件が判明した称号を表にまとめてみた。かなり難しい条件もあるが、この称号に達するまでにもいくつかの称号が獲得できるようになっているものもあるので、どこまで獲得できるのか挑戦してみよう。称号を目標にプレイを進行させていけば、いつの間にかクラスアップして一石二鳥だ。『jubeat』を極めた者にふさわしい称号「完全制覇」を手に入れるプレイヤーは現れるのだろうか!?

称号一覧

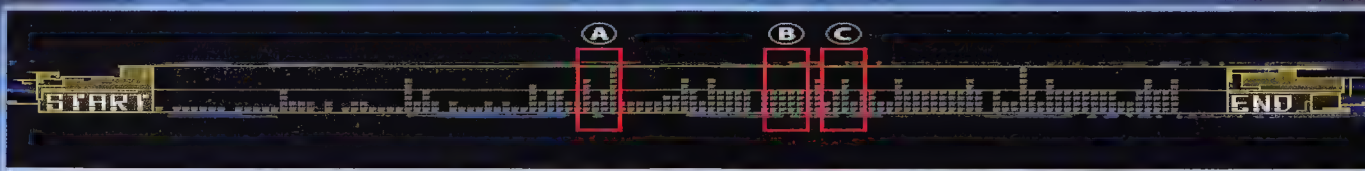
称号	獲得条件
先駆者	ONLINE PLAY 200回
上級者	クリア 150曲
Arrival SS-CLASS	SS-CLASS到達
jubeat grand master	全楽曲全難度 FULL COMBO
完全制覇	全楽曲全難度 EXCELLENT

曲別攻略

天体観測

譜面難度	ADVANCED
LEVEL	4

ゲーム中だとすぐに通り過ぎていくマーカーも落ち着いて見ると、不思議と押せるようになる。今回はヒットチャート独走中の「天体観測」のADVANCEDのポイントを絞って攻略していくぞ!



POINT Ⓐ



POINT Ⓑ



POINT Ⓒ



突然の同時押しに注意!

まずポイント攻略の前に上の図の見方から。上の大きなパネルに書いてある①、②、③というのが押す順番となる。同じ数字のものは同時押しになる。そして下の小さいパネルは8分刻みでリズムを表しており、左から右に、上の段から下の段という曲の流れになっている。

さて、POINTⒶだが、突然の四つ同時押しを押せるかがカギとなる。最初は左上から右下へ4分のリズムでマーカーが出現してくるので、イメージとしては流れ星みたいな形だと覚えておくと歌詞の意味とあいまって攻略しやすい。四つ同時押しの③の後は一拍の間があり、その後に右上から左下へ4分のリズムでマーカーが出現する。①、②、④、⑤が一つづつに対して③と⑥は四つ同時押しなので、事前に同時押しの手の形をイメージしておこう。

サビの基本フレーズ

POINTⒷはサビの基本フレーズである。サビに突入するとこのパターンが何度もやってくるので、確実に覚えておこう。画面全体を使ったフレーズで最初は混乱しやすいが、色分けのように左上→右上→下の順で真ん中から横に広がっていく感じの二つ同時押しが一定のリズムでくるということさえ分かってしまえば、マーカーを見過ごすことは少なくなるだろう。リズム自体も単純な4分のリズムなので、落ち着いてリズムに乗ればジャストのタイミングで押すことも難しくないだろう。

この曲以外でも左右対称や一回転したりなど分かりやすいパターンでマーカーが出現するフレーズが多いのが『jubeat』の特徴。譜面のクセが分かってくれば、ある程度次のマーカーの出現位置も予想できるぞ。流れを意識して押すようにしよう。

リズムを崩さないように……

POINTⒷの直後に来るフレーズで、四つ同時押しの①のあとに①の上下線対称の形で出現する②という四つ同時押しが連続で出現するPOINTⒸだが、最大のポイントはその分かりづらいリズム。

まずはプレイする前に上の図を見て、どんな手の形でどの指で押すかをイメージしておこう。①から②までは2拍の間があるので素早く手を動かす必要は無い。しかし、その2拍の間によりPOINTⒶやPOINTⒷと同じようにプレイしているとリズムを崩されてしまうことがある。曲のリズムより歌詞に合わせて押すと自然とジャストのタイミングで押すことができるので、ここでは歌詞を集中して聴くといいだろう。

また、空押しが有効なので、①や②のあとの2拍の間にパネルを押してリズムを取るのもいい。

気に入ったぞ小僧！ハイグレードカードをくれてやろう！

機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー －両雄激突－

© 創通・サンライズ
Text田沢健康、C-LAN

機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー -両雄激突-
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：タクティカルカードバトルゲーム
■操作方法：フラットパネル＋トラックボール＋5ボタン
■稼働日：2008年10月末予定
■使用基板：Chihiro

待望のバージョンアップが決定した『GCB0083』。今回は目玉中の目玉、ハイグレードカードを中心に紹介！



バージョンアップの詳細解説つき！

新カード特別公開！ハイグレードな素晴らしさをご覧あれ！

前号に引き続き今号も新作ハイグレードカードの一部を先行公開！



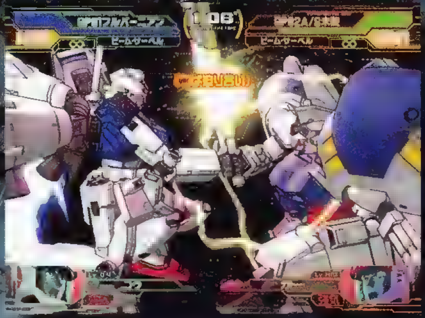




豪華仕様になって帰ってきた歴戦の勇者たち！

往年の名機、名パイロットを選りすぐり、描き下ろしイラストで新装したハイグレードカードたち。掲載しているカード群には数値は未記入だが、どのような調整がなされているか気になるところ！





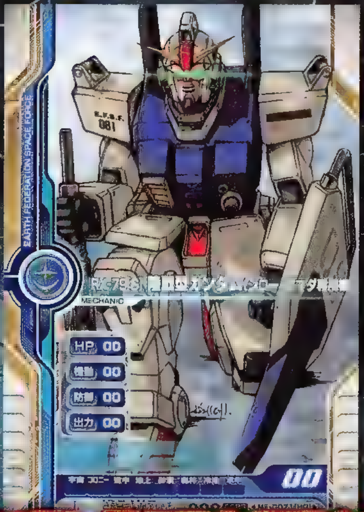
全国の戦場で幾多の名勝負を繰り広げてきたであろうこの2機も、そろってハイグレードカード化！ 愛用しているプレイヤーにとってはたまらない朗報になりそう!?



連邦が誇る精鋭たちがHG化！

大方の予想通りから意外なあの方まで、連邦軍のハイグレードカードはバラエティに富んだ品ぞろえ！　メカ匠である大河原邦男氏が手がける白い悪魔から、"STARDUST MEMORY"のメカ描写の柱であった佐野浩敏氏の作によるGPシリーズと、ファンならば手に入れねば夜もおちおち眠れない豪華すぎるメカニックラインナップ！

キャラクターも大御所アムロ・レイはもちろんのこと、各シリーズの主役を務めた名パイロットたちがズラリと集結！　特に注目なのは、原作のキャラデザインを務めた美樹本晴彦氏が描く【クリスチーナ・マッケンジー】と、"ブルーディスティニー"でキャラデザを務めた土器手司氏による【ユウ・カジマ】。原作のイメージがそのまま一枚のカードに凝縮されているので、これは何が何でも手に入れておきたい。ついでに、意外な大抜擢となった【バスク・オム】も忘れるな！





いぶし銀から主役機まで、幅広いラインナップ！






現時点で公開されている地球連邦軍ハイグレードカードを手がけるのは以下の作家陣！　ほぼすべてが実用的なカードばかりなので、手に入れるとモチベーションだけでなく自軍の戦力アップも間違いナシだ！

【陸戦型ガンダム（シロー・アマダ専用機）】さとうけいいち/【ガンダム（最終局面仕様）】大河原邦男/【ガンダム試作1号機フルバーニアン（Aパーツ強制分離）】佐野浩敏/【ガンダム試作3号機】佐野浩敏/【アムロ・レイ】川元利浩　サイン：古谷徹/【コウ・ウラキ】川元利浩/【シロー・アマダ】川元利浩/【ユウ・カジマ】土器手司/【クリスチーナ・マッケンジー】美樹本晴彦/【サウス・バニング】川元利浩/【バスク・オム】川元利浩

ジオンの人気キャラが装いも新たにHG化！





地球連邦軍のオールスターに負けてはなるものかと、ジオンサイドも人気メカ・すご腕パイロットがハイグレードカード化を遂げた。先行で公開した池田秀一氏のサイン入りという気絶級の豪華さを誇る【キャスバル・レム・ダイクン】はもちろんのこと、ジオンのトップカリスマ【アナベル・ガトー】と、おいしいところはバッチリ押さえてあるのが心憎い。現時点では、連邦の女性パイロットが【クリスチーナ・マッケンジー】のみに対し、ジオン勢には【シーマ・ガラハウ】、【アイナ・サハリン】と2名の女性カードが確認されており、華やかさではジオンの優勢か!?（たぶん）特に【アイナ・サハリン】嬢のイラストはジオンの魂が形となったような素晴らしさなので、入手の暁は額に入れて飾りたいものよ。

実力派の機体、パイロットがエントリー！




現在公開されているジオン軍ハイグレードカード、イラストを担当されているのは以下の作家陣！　名だたる作家陣が手がける激レアカードたち。ジオン士官の名誉に賭けて手に入れるべし！

【シャア専用ザクII（シュツルム・ファウスト装備仕様）】大河原邦男 /【ジオング】大河原邦男/【ガンダム試作２号機】佐野浩敏/【アプサラスIII】佐野浩敏 /【キャスバル・レム・ダイクン】川元利浩　サイン：池田秀一/【アナベル・ガトー】川元利浩/【シーマ・ガラハウ】川元利浩/【アイナ・サハリン】川元利浩/【ニムバス・シュターゼン】土器手司



部隊の中心的役割を果たすことの多い【アプサラスIII】もハイグレード化。【アイナ・サハリン】とセットで欲しい!?

復活！ 排出停止カード＆イラストリニューアル！

目玉はHGカードだけではない！
既存カードもリニューアル！

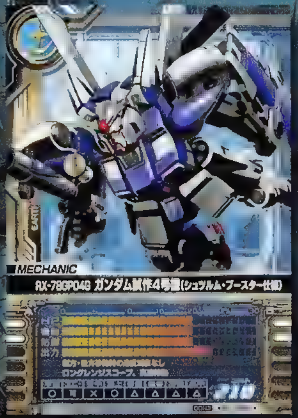
生まれ変わったメカニックカードたち！

今回のバージョンアップを受けて、もう一つうれしいお知らせが！ 既存のメカニックカード、キャラクターカードの一部も、イラストが刷新されて登場することが決定した！ リニューアルカードの中には排出停止カードが復活していたりと、前バージョンをプレイしていないプレイヤーにとっては、願ったり叶ったりの措置がとられているぞ。イラストが変更されたメカニックカードには、現在も現役バリバリで活躍中の【ガンダム試作4号機（シュツルム・ブースター仕様）】や、【ゲルググ（アナベル・ガトー専用機）】のほかにも、【パーフェクト・ジオング】や【ブラウ・ブロ】といったサイコミュ軍団もイラストを一新して帰ってきた！ ほかにも、本ページで掲載している【ゲルググ高機動型（ジョニー・ライデン専用機）】や【ガンキャノン109号機】といった懐かし機体にも注目しておこう！



『CB0083』以降に排出停止になっても、一部のプレイヤーからは根強く支持されていたパフェンもリニューアル！ これを機会に本当に強いかどうか試してみるといい。



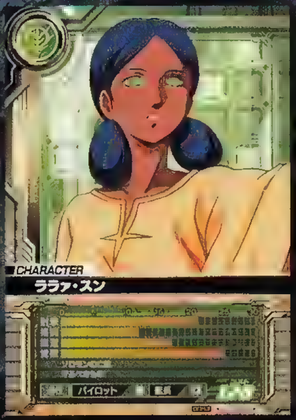


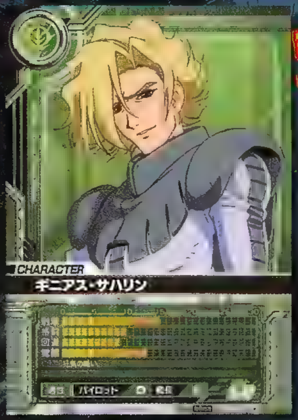




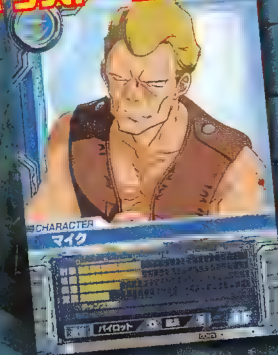
キャラクターカードにも懐かしい顔が！

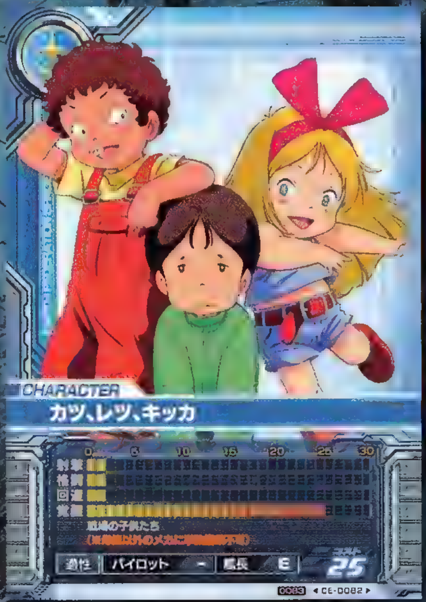
メカニックカードに負けず劣らず、キャラクターカードにもずいぶんと懐かしい顔ぶれが戻ってきた！ 実用的な性能を持ちながらも、排出停止で入手できなかった……とお嘆きの士官たちにはうれしいリニューアルとなるだろう。

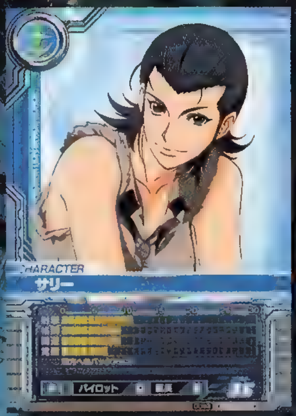


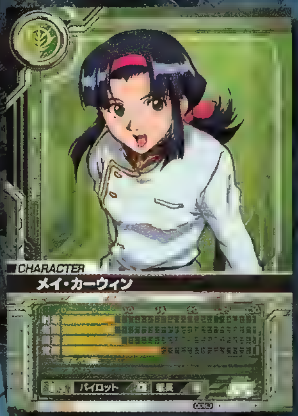


お馴染みのアイツも……
イラスト一新！









以前のバージョンでお世話になったおなじみのキャラクターカードも、新たに描き下ろされて帰ってきた！ 貴重なニュータイプ能力を持つ【カツ、レツ、キッカ】の民間人トリオや、優秀な母艦回復能力を持ちながらも、惜しまれつつ排出停止になった【メイ・カーウィン】、【アプサラス】シリーズとの相性の良さで今でも使用されている【ギニアス・サハリン】など、待望の復活カードたちには要注目だ。復活カードだけではなく、稼働中の現バージョンでも入手可能な一部のカードも、デザインをリニューアルされている場合がある。（【サリー】や【ララァ・スン(R)】などがそれにあたる！）現行バージョンをしっかりとやり込んで、この機会にすべてのカードをコンプリートしておこう！

気になるあのカードの行方は!?

『Ver2.03』変更点ピックアップ

新バージョン『Ver2.03』の変更点を一部公開! これ以外にも多くの変更点が……期待せよ!

変更点の一部を紹介

新レアリティ・ハイグレードの導入によって、トレーディングカードとしての魅力もさらに高まりそうな『Ver2.03』。完全な新規カードこそ無いものの、排出停止となっていたカードやクロニクルのカードも多数復活しており、その大半はイラストが新たに描き起こされている。もちろん、排出カードの変更だけにとどまらず、ゲーム部分の調整にも余念が無い。ここでは、『Ver2.03』の変更点の一部を掲載! 一部ということは、当然まだほかにも隠された変更点が多数存在している。そのほかの変更点に関しては、次号で掲載予定!



心眼アムロは「最後の戦い」が「死線を越えて」に変更された



UC版は「勝利への執念」が追加され、より攻撃的な艦長に



[illegible]など[illegible]



高機動型ザク系には、すべて「高速移動」が追加された

システム変更点

- 複数で同一機体をリンクロックオンした際の、攻撃力上昇補正を下方修正
- 全国対戦、並びにCPU戦で引き分けになった際の階級ゲージ減少量を上方修正

キャラクター変更点

カードNO	カード名	変更内容
CE-D029	サマナ・フュリス	特殊能力:「命令の遵守」(味方隊長機の近くにいると、テンションが徐々にアップする)の能力を追加
CE-D054	アムロ・レイ	特殊能力:「最後の戦い」(=味方全てが撃墜されると、テンションがアップした状態をキープする。)を、「死線を越えて」(HPが1/3以下の時、テンションが徐々にアップする)の能力に変更
CE-D053	アムロ・レイ	特殊能力:「ニュータイプの片鱗」の能力を追加
CZ-D018 CZ-D061	シン・マツナガ	特殊能力:「白狼の護衛」の効果対象に、味方全員を含むよう変更
CZ-0005	キシリア・ザビ	特殊能力:「勝利への執念」の能力を追加

メカニック変更点

カードNO	カード名	変更内容
―	全戦艦	HPを上方修正(+500)
―	ソーラ系兵器	HPを上方修正(+500)
MZ-D029	高機動型ザクR1Aタイプ(黒い三連星専用機)	特殊能力:「高速移動」の能力を追加
MZ-D030	高機動型ザク(ビーム兵器搭載型)	特殊能力:「高速移動」の能力を追加
MZ-D050 MZ-C015	高機動型ザクR1Aタイプ(シン・マツナガ専用機)	特殊能力:「高速移動」の能力を追加
MZ-0051	高機動型ザクR1Aタイプ	特殊能力:「高速移動」の能力を追加
MZ-0053	高機動型ザクR1Aタイプ(マサヤ・ナカガワ専用機)	特殊能力:「高速移動」の能力を追加
MZ-0054	高機動型ザクR2タイプ	特殊能力:「高速移動」の能力を追加
MZ-0055	高機動型ザクR2タイプ(ジョニー・ライデン専用機)	特殊能力:「高速移動」の能力を追加
MZ-0056 MZ-C034	高機動型ザクR2タイプ(ギャビー・ハザード専用機)	特殊能力:「高速移動」の能力を追加
MZ-0057	高機動型ザクR2タイプ(ロバート・ギリアム専用機)	特殊能力:「高速移動」の能力を追加
CM-0018	高機動型ザクR2タイプ(ジョニー・ライデン専用機)	特殊能力:「高速移動」の能力を追加
PR-0004	高機動型ザクRタイプ	特殊能力:「高速移動」の能力を追加
MZ-D036	ゲルググ高機動型(ジョニー・ライデン専用機)	特殊能力:「高速移動」の能力を追加
MZ-0072	ゲルググ高機動型	特殊能力:「高速移動」の能力を追加
MZ-0093 MZ-C036	ゲルググ高機動型(エース部隊仕様)	特殊能力:「高速移動」の能力を追加
MZ-C035	サイコミュ・システム高機動試験機	特殊能力:「高速移動」の能力を追加
ME-D026	ガンダムEz8(降下パック仕様)	特殊能力:「ゲリラ作戦」の能力を追加
ME-0056	陸戦型ガンダム(降下パック仕様)	特殊能力:「ゲリラ作戦」の能力を追加

排出停止カードリスト

『Ver2.03』では、右表のカードが排出停止となる。キャラクターは『STARDUST MEMORY』出展で、複数バージョンがあるカードがメイン。しかし、なかには【シナプス】、【シャルロッテ】、【デラーズ】など、オンリーワンで使用頻度がそれなりに高かったキャラクターもいる。メカニックではレアのGP系メカがお役ご免となったのが印象的。気になるカードがあれば今のうちに入手しておこう。



デンドロビウムの中身という[illegible]では残っている。コストは大きく異なる【GP01Fb】も排出停止となるが、Aムーブは残留



ジオン軍の汎用機として活躍した【ガーベラ・テトラ】もついに排出停止となる。今後はSB仕様をメインに

キャラクター

所属	レアリティ	カードNO	カード名
連邦	アンコモン	CE-D004	リュウ・ホセイ
連邦	コモン	CE-D032	マクシミリアン・バーガー
連邦	コモン	CE-D035	ラリー・ラドリー
連邦	レア	CE-D039	コウ・ウラキ
連邦	アンコモン	CE-D040	コウ・ウラキ
連邦	アンコモン	CE-D043	ベルナルド・モンシア
連邦	アンコモン	CE-D044	アルファ・A・ベイト
連邦	アンコモン	CE-D045	チャップ・アデル
連邦	コモン	CE-D046	チャック・キース
連邦	コモン	CE-D048	ラバン・カークス
連邦	コモン	CE-D049	ディック・アレン
連邦	コモン	CE-D050	エイパー・シナプス
連邦	コモン	CE-D051	ニック・オービル
連邦	コモン	CE-D052	グリーン・ワイアット
ジオン	コモン	CZ-D027	シャルロッテ・ヘープナー
ジオン	コモン	CZ-D029	ガースキー・ジノビエフ
ジオン	コモン	CZ-D030	ジェイク・ガンス
ジオン	コモン	CZ-D038	アルフレッド・イズルハ
ジオン	レア	CZ-D039	アナベル・ガトー
ジオン	アンコモン	CZ-D040	アナベル・ガトー
ジオン	レア	CZ-D043	エギーユ・デラーズ
ジオン	アンコモン	CZ-D045	カリウス
ジオン	コモン	CZ-D046	デトローフ・コッセル
ジオン	アンコモン	CZ-D047	ノイエン・ビッター
ジオン	コモン	CZ-D048	ボブ
ジオン	コモン	CZ-D049	ゲイリー
ジオン	コモン	CZ-D050	アダムスキー
ジオン	コモン	CZ-D051	ラトーラ・チャプラ
ジオン	コモン	CZ-D052	オサリバン

メカニック

所属	レアリティ	新通し番号	カード名
連邦	コモン	ME-D037	ジム・キャノン(ホワイト・ディンゴ隊仕様)
連邦	コモン	ME-D046	ジム・コマンド(宇宙戦仕様)
連邦	レア	ME-D049	ガンダム試作1号機フルバーニアン
連邦	レア	ME-D050	ガンダム試作3号機ステイメン
連邦	コモン	ME-D051	ジム・キャノン(不死身の第4小隊仕様)
連邦	コモン	ME-D058	コア・ファイターII
連邦	コモン	ME-D059	コア・ファイターIIフルバーニアン
ジオン	アンコモン	MZ-D004	ザクIIS型
ジオン	コモン	MZ-D005	グフ
ジオン	コモン	MZ-D011	ズゴックS型
ジオン	アンコモン	MZ-D021	カーゴ爆弾
ジオン	レア	MZ-D057	ガーベラ・テトラ

ウェポン

所属	レアリティ	新通し番号	カード名
連邦	コモン	WE-D023	シールド
連邦	コモン	WE-D032	ミラー
ジオン	アンコモン	WZ-D005	ジャイアント・バズ
ジオン	コモン	WZ-D017	シュツルム・ファウスト
ジオン	アンコモン	WZ-D030	シールド

カスタム

所属	レアリティ	新通し番号	カード名
共通	アンコモン	CU-D010	ゲリラ作戦
共通	アンコモン	CU-D012	輸送部隊
共通	アンコモン	CU-D016	策謀の宙域
共通	コモン	CU-D041	トレイル・フォーメーション
共通	アンコモン	CU-D046	衝撃波

「単走アタック」でドリフトテクニックをマスターせよ!!

D1GP PROFESSIONAL DRIFT GAME ARCADE

マシンを横にしつつ速く走るには、かなりのテクニックが必要。そのテクニックを持つD1GPドライバーに勝つには、相当の鍛錬が必要になるということ。そのテクニックを『単走アタック』で習得してレベルアップしよう！

D1GP ARCADE
■メーカー：TAITO
■ジャンル：レース
■操作方法：ハンドル+ギア+ペダル×2
■発売日：2008年9月（稼働中）
■使用基板：Type X2

Text: ずるずる億

D1GPドライバーに勝つためのドリフトテクニックをマスターしよう！

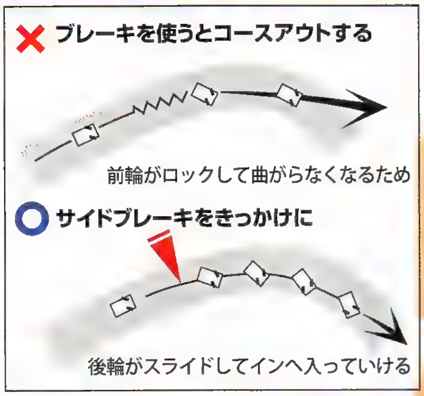
勝つためにブレーキは使わない

このゲームでは、ブレーキによる減速でドリフトすると、前輪がグリップを失って曲がれなくなる。曲がるために、ブレーキを使わないことが重要となるぞ！

カウンターステアは小さく

ドリフト中はマシンの向きが変わり過ぎないように、かつラインをトレースするためにハンドルを戻す。その際、ハンドル操作は小さめにすると安定する。





ドリフトに自信があればFDで！

ドリフト走行を簡単にマスターしたいなら、操作に対してクイックに反応するFD3Sを選ぶのがグッド！

ただしドリフトのしやすさは速さを犠牲にするので、後々パワーのあるマシンに換えた方がいいかもしれない。



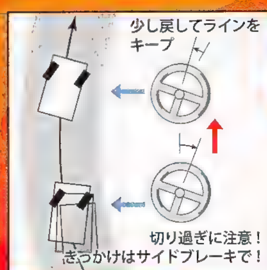
FDは反応が良いので、多少操作の開始が遅れてもドリフト走行に持ち込める。しかし慌てるとその操作が雑になり、横になり過ぎるので注意しよう。

テクニック その1 ステアリング操作は小さく「高速ドリフト」

単走アタックに入る前に、ドリフト走行を速度の違いからチェックしよう。

まずアクセル全開で走る高速ドリフトだが、速いドリフトを維持するには向きを変え過ぎないことが重要になる。

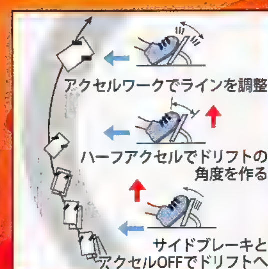
そのドリフトのきっかけは、ハンドルを少し切り込みながらサイドブレーキを短く引いて作り、最小限のドリフトアングルで走るようにしよう。



テクニック その2 アクセルワークで「中速ドリフト」

アクセル全開で曲がれないコーナーでは、アクセルを緩めて進入し、ラインをトレースしていく。

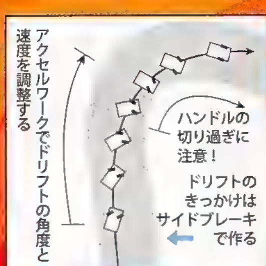
ハンドル操作でのドリフト開始は反応が鈍いので、サイドブレーキを短く引いて素早くドリフトのきっかけを作ろう。ドリフトの調整は、ハンドル操作だけでなく、アクセルの調整も交えて横を向き過ぎないようにしよう。



テクニック その3 失速に注意「低速ドリフト」

ヘアピンコーナーでのドリフトは、深いドリフトアングルが必要になるのでハンドルを大きく切り込みたくなるが、横になって失速する恐れがある。

ハンドル操作はあくまできっかけで使い、向きを大きく変えるために早いタイミングからアクセルを調整しよう。アクセルワークで速度を調節し、芸術的なドリフトを完成させよう。

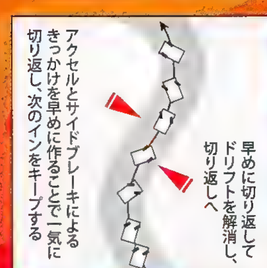


テクニック その4 タイミングが重要「切り返し」

速さを維持しながら切り返すのは、かなり難しい。ドリフトのきっかけを早めに作ることが重要になるぞ。

一つ目のコーナーの脱出ラインをふくらませないようにしつつ、大きめにカウンターを当てて向きを早めに戻す。

向きが戻ったところで素早くサイドブレーキを短く引いて、二つ目のコーナーにドリフトで入っていけばOKだ！



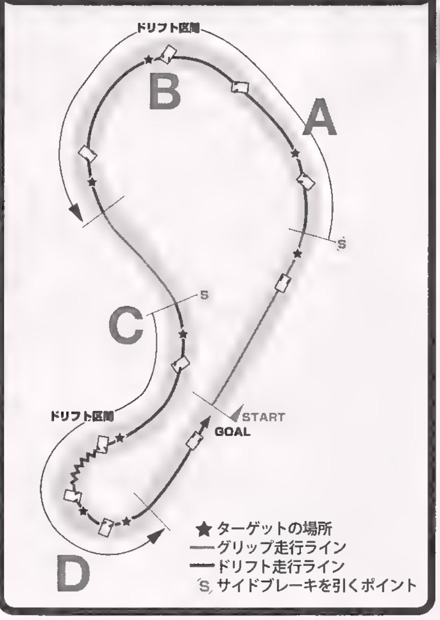
中級者向けモード

「単走アタック」でSTEP UP!!

テクニックの内容を理解したら、ドリフトに集中できる「単走アタック」で実戦に挑もう。まずは難度の低いコースから攻略を開始するぞ！

市街地仮設サーキット

難易度



丁寧なハンドル操作とアクセルワークをマスターせよ!

ポイントA きっかけはサイドブレーキで

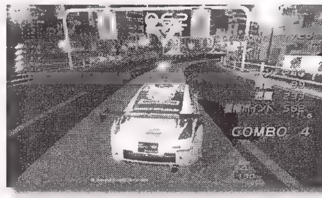
アクセル全開で進入し、グリップ走行で一つ目のターゲットを取った直後にサイドブレーキを短く引いてドリフト開始。小さくカウンターを当てながらラインを調整してドリフトを維持しよう。



ハンドル操作は極力小さく、ドリフトはサイドブレーキをきっかけに。ドリフトしたら、ハンドルを少し戻して調整しよう。

ポイントC 丁寧にドリフト開始

短い直線をグリップ走行で抜けたら、左寄りからドリフトで進入する。ターゲットをゲットしつつラインを右に寄せていこう。そして次のコーナーに向け、早めに小さく切り返す。

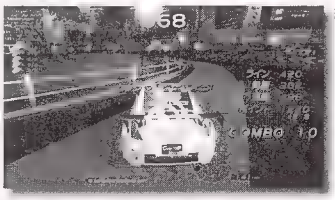


次の左コーナーのインを突けなくなるので、右コーナーでは向きを大きく変えないこと。操作は慎重に。

ポイントB カウンターステアは小さく

アクセル全開のまま長いドリフト区間を走る。

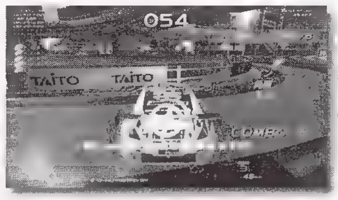
微妙にコーナーの半径が変わるので、カウンターを当てる量を細かく調節しながら、緑色のライン上を走行しよう。



インに寄るには、早めハンドルを切ればOK。遅れた場合は、ハンドルを強く切り込まずにアクセルを少し緩めてリカバリーしよう。

ポイントD アクセルワークでインへ

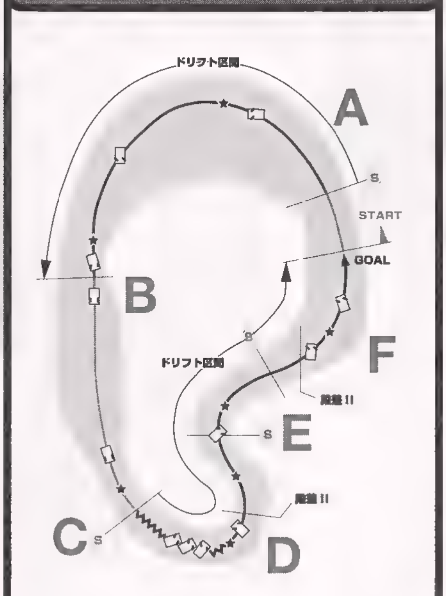
切り返した後、きついこのコーナーのインを突くには、早めにアクセルを緩めることが重要。車の向きを大きく変え、しっかりカウンターを当てながらクリアーすれば失速しないで済むはずだ。



ハンドル操作でインを突くと、その後の挙動が大きくなってミスしやすい。アクセルを早めに緩め、ゆっくり向きを変えていこう！

アーウィンデイルスピードウェイ

難易度



スピードの差によるドリフトの調整をマスターせよ!

ポイントA ドリフト解消に注意

一つ目のターゲット前でドリフトが解消づる場合があるので、グリップの状態をしっかり把握してコーナーへ進入しよう。



ドリフトの開始のきっかけは、短くサイドブレーキを引いて作る。

ポイントB ラインは直線的に

緑のラインは蛇行しているが、その通り走ると次の進入でマシンの挙動が不安定になる。ここは直線的に走って安定させよう。



二つ目のターゲットは早めにドリフトを解消して取る。その後、直進状態に。

ポイントC 速度超過に注意!

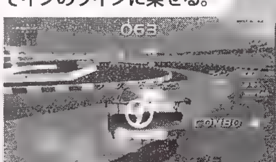
アクセル全開のままターゲットを取ったらすぐにアクセルを緩めて走り、ハンドルを小さく切り込んで、ドリフト状態に入ろう。



慣れるまではターゲット前からアクセルを緩めておくといいだろう。

ポイントD アクセルワークが重要

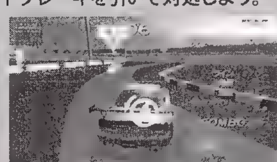
少しずつコーナーがきつくなる部分はハンドル操作ではなく、アクセルを緩めることで向きを変えてインのラインに乗せる。



向きが変わってから、カウンターを当てる量の調整をしてインを突こう。

ポイントE 失速しないように

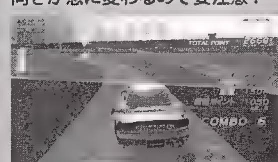
低速で抜けていく区間は、ハンドル操作だけではドリフトの維持は難しい。切り返した後にサイドブレーキを引いて対処しよう。



ハンドル操作でドリフトを維持しようとすると、失速してスピンするので注意！

ポイントF 段差に注意

S字コーナーを抜けた後、オーバルコースに戻る際、バンクの段差をまたぐ。このときマシンの向きが急に変わるので要注意！



ターゲットへのラインに、ドリフトで進入するきっかけにこの段差を利用しよう！

繁華街 仮設サーキット

難易度



中速ドリフトでのライン調整と切り返しをマスターせよ!

ポイントA ライン取りは慎重に

速度が乗っている状態から進入する。短時間に向きを変えるために、サイドブレーキを少し長めに引き、ラインを調整しよう。

ポイントB タイミングが重要

左、右、左と切り返すここの区間。どれもクリッピングポイント付近にターゲットがあるので、それに気を取られると切り返しでミスをする。早めに切り返して確実にゲットしよう。



慣れるまではアクセルを少し緩めて対応。向きが浅い場合はサイドブレーキを。

ポイントC 進入速度に注意

インのターゲットをゲットしたら、ラインを膨らませないように速度に注意しよう。



最後で膨らまないようにアウト、イン、ミドルのラインで抜けよう。

ポイントE 縁石付近は慎重に

高速ドリフトで抜けるここは、インの歩道の段差に注意しつつカウンターを調整しよう。



段差で挙動が乱れ、脱出ラインが右寄りにならないように注意。

ポイントD ドリフトアングルに気を付けよう

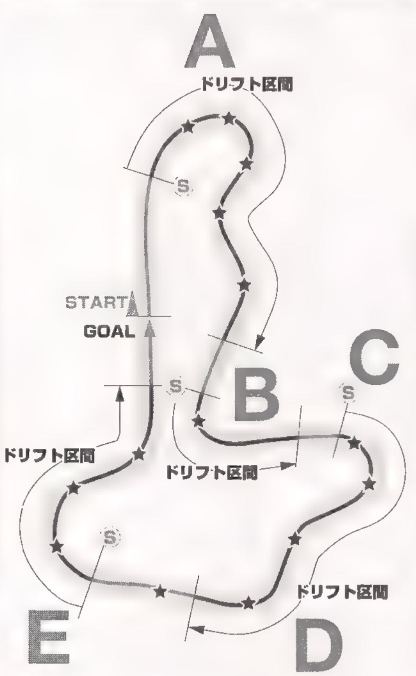
ヘアピン手前のターゲットは、直進状態から早めにアクセルを緩めてハンドルを切り込みつつゲット。その直後、ハーフアクセルのままサイドブレーキを短く引く。一気に向きを変えてインを抜けよう。



ハンドル操作中心だと速度超過でインに寄れなくなる。アクセルを調整してラインに乗せよう。

ベイサイド サーキット

難易度

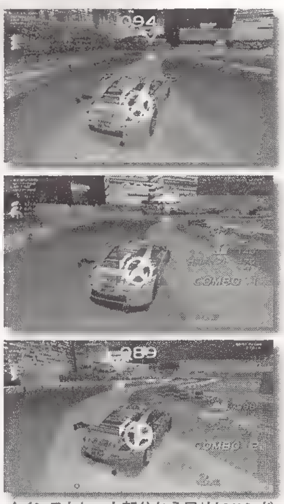


狭いコース幅の中で正確なドリフトをマスターせよ!

ポイントA 丁寧に減速しよう

三つあるターゲットをドリフトしながらゲットしていく。ここはアクセル全開のままサイドブレーキできっかけを作り、カウンターを当てる量でラインを調整しながら抜けていこう。

難しいのは二つ目と三つ目のターゲット。ラインを膨らませて三つ目を取らないと、切り返しがきつくなるので注意しよう。



メインストレート部分から早めにハンドルを小さく切り込み、サイドブレーキを短く引いてドリフトを開始。向きを変えることで減速し、ラインを調整しよう。

ポイントB 高低差に注意

ここのコーナーの先にジャンプポイントがある。着地後、すぐにポイントCになるため、ジャンプする前にラインの調整が必要だ。

ポイントBはアウトから進入し、アクセルを緩めることで向きを変える。くれぐれも膨らまないように気を付けよう。最後はカウンターを大きく当てて早めにドリフトを解消し、ジャンプに備えよう。



着地後のドリフトに備えて、ポイントCのインに向かってジャンプしよう。アウト側に飛ぶとコースアウトしやすい。

ポイントC インに寄り過ぎないように

着地後すぐにドリフト開始。アクセルオフでインに寄る。インは壁なのでハンドルの切り込み過ぎに注意しよう。

ポイントD 素早く切り返そう

インを突き過ぎるとターゲットを取りにくくなる。速度超過に気を付けて切り返すように。



早めに切り返し、アクセルを調整して右コーナーの出口へ。膨らみ過ぎに注意。

ポイントE コース幅との勝負

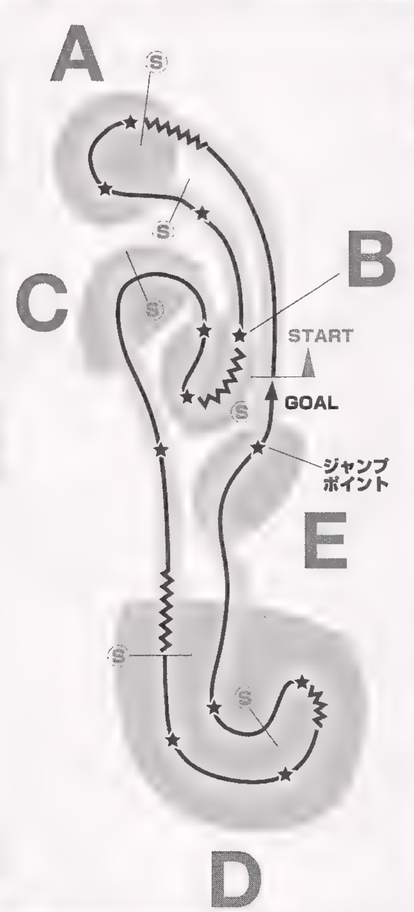
後半の右から左への切り返しをスムーズにするために、前半の右で少しラインを膨らませる。最初の右は、右寄りから進入しよう。



最後の左を接触なく抜けることが重要。ここを成功させるために、手前の長い右のドリフトラインを調整する。

エビスサーキット南コース

難易度



すべてのテクニックを駆使してミスしない走りをマスターせよ!

ポイントA 減速し過ぎないように

最初の左は、奥できつくなる。

減速は遅めに、最初のターゲットの手前からアクセルを緩める。サイドブレーキを引いて向きを大きく変えて、ラインに乗せよう。

カウンターを早めに当てることでコーナーの脱出ラインを大きくし、加速させて緩い右へ進む。





きつい左は、ハンドルではなくサイドブレーキをきっかけにして一気に向きを変える。その後はアクセルで微調整する。

ポイントB 失速に注意

きつい右への進入は、手前の緩い部分でインに寄らないように。外側から回り込むようにドリフトアングルを深めてインを突く。そしてすぐに切り返してターゲットをゲットしよう。

ここの向きの変え方もポイントA同様、アクセルで調整する。

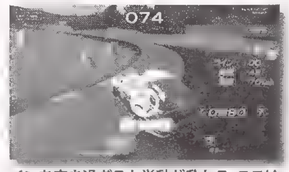




できるだけ回り込むように進入し、切り返しを楽にしよう。インを突き過ぎるとその後がきつくなり、失速してしまう。

ポイントC 弧を大きく

ここの左はその先の高速区間へつながるところなので、ドリフトを早めに解消して脱出しよう。



インを突き過ぎると挙動が乱れる。ここは丁寧に走ることを心掛けよう。

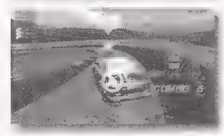
ポイントD ドリフトの集大成だ!

ポイントDへは、かなり手前からアクセルを緩めつつ切り込む。一つ目のターゲットの前でサイドブレーキを引き、インのラインへ。

アクセルを緩めたままカウンターを調節してインをキープ。そのままアングルを深くしてきつい左をクリアしよう。



アクセルの調整で高速ドリフトを維持。



きつい左は回り込むラインで抜ける。



膨らまないように、早めに切り返そう。

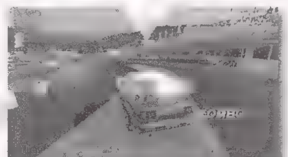
ポイントE ラインは直線的に、ジャンプ後はイン側が危険

最後の切り返しは直線的に抜ける。しかしジャンプでラインがずれるので、早めに切り返して右側へ膨らまないように注意しよう。

着地前にハンドルをまっすぐにし、すぐに加速できるようにしよう!



手前の緩い切り返し部分は、できるだけ左寄りから進入すること。



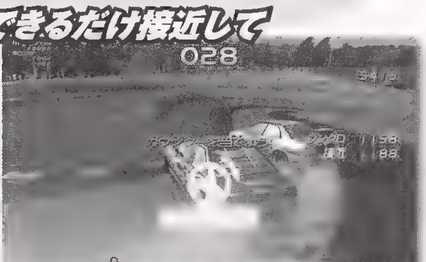
ここはハンドルを素早く大きめに切り込んで進入し、素早く切り返そう。

上級者向けモード 追走アタックに挑戦しよう!!

単走アタックをターゲットを一つも逃さずにクリアできるようになったら『追走アタック』に挑戦だ。自分のドリフトテクニックがどれだけ上達したかをチェックしてみよう。

このモードは、いかにライバルに接近しつつ走行ラインとドリフトを合わせられるかが要求される。まずはライバルの走りを把握することから始めよう。

できるだけ接近して



ドリフトをシンクロさせろ!

ミスしないことが速さの秘訣

追走しててライバルに離されるのは、ライバルのマシンが速いのではなく、自分のミスによるもの。

例えば、ドリフト走行では、向きを変え過ぎると失速して追えなくなるし、その解消が遅れれば当然加速するタイミングも遅れて追えなくなる。

最小限の減速でドリフト状態にし、状況に応じた「ドリフトの角度」にしなければいけないのだ。



場所によってはライバルが速度を落とす部分もあるので、そのパターンも覚えよう。

接近した上でシンクロさせる

ドリフト走行をしているライバルに追いつくのはグリップ走行すれば可能。しかしそれだけでは高いポイントにはならない。高いポイント得るには、ライバルに接近した上でドリフト走行の速度や角度を同調させることが必要となるのだ。

そこで重要なのがアクセルとカウンターステアの調節。小さく細かく微調整できるかがカギになる。



ライバルの後方に出現する緑の枠内に入ることが目標。接触にも注意しよう。

巷の動向を最強プレイヤーに聞く!

Fate／unlimited codes（フェイト／アンリミテッドコード）
■メーカー：原作・監修:TYPE-MOON制作:キャビア／開発:エイティング／製作:カプコン
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2008年6月（稼働中）
■使用基板：SYSTEM246

今回は、システム知識集、ピックアップ対戦攻略に加え、キャラ対策と、最強プレイヤーに現状を聞いてみたぞ。

[illegible]
Ⓒ▶ [illegible]
Ⓙ▶ [illegible]
Ⓡ▶ [illegible]

Text:タイガー道場半蔵門支部（ケンちゃん、ハメコ、はなだ、まるよる、ラオウ）

まだまだあるシステム知識集

システム知識が差になる昨今、ステージの広さと、ちょっと特殊な背面を取られたときの状況を調査。

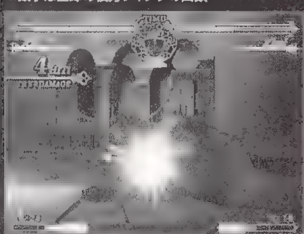
画面端に追い込むと連続技のレシピが大きく変わる本作では、ステージの大きさを把握しておくことが非常に重要なファクターとなる。そこで、士郎の後方ジャンプを使い、各ステージの広さを測定してみた。下表を参考に、広さを頭にたたき込むべし。なお、ほとんどのステージは長方形、もしくは正方形をしているが、「アインツベルンの森」のみ円形をしている。画面端で攻めや連続技時に軸がズレやすいので注意しよう。

ステージ	広さ	対角線	ステージ	広さ	対角線
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
衛宮邸庭	13	10	アインツベルン城	8	13
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
言峰教会地下聖堂	7	7	地下大空洞	10	8

※数字は士郎の後方ジャンプの回数

相手に背後を取られると振り向き動作が発生する。振り向き動作中は常にガードに移行できるが、動作の1フレーム目をキャンセルできるのは必殺技とRGのみで、ダッシュやバックステップといった特殊動作は振り向き動作の2フレーム目以降でないと移行できない特性がある。なお、振り向き動作をキャンセルしてRGを出すと、背向けRG（1～5フレーム目にリフレクト判定が発生し、6フレーム目から振り向き動作に移行するためリスクが無くなる）となる。

この現象を大いに活用できるのが起き攻めだ。相手をダウンさせたのちに背後に回り込んでから攻撃を重ねれば、相手は起き上がった直後に振り向き動作を強いられる。つまり、リバーサルバックステップを封じられるのだ。もちろん、確実にダウンを奪える技でないと意味が無いので、セイバーやアーチャーなど、追撃不可能な投げを決めた後の攻めの一環として利用するのがオススメだ。



特に狭いのが「言峰教会地下聖堂」。画面端の連続技が強力なキャラならここを選ぼう。



逆に広いのが「柳洞寺境内」。画面端の攻めや連続技が苦しい相手にはココだ。



ダウンを奪った後、相手の背後に回り込めば、起き上がりに振り向き動作を発生させられる。



しっかりと技を重ねればバックステップされずに済む。もちろん、無敵技には注意しておきたい。

Fate/unlimited codesコラム　――さあ、理想を抱いて溺死しよう

ハメコ。　今回はラオウのサーヴァント、ハシモトを召喚するよ。

ラオウ　……キャラ紹介で真名バラしたらダメでしょ。聖杯戦争的に。

ハメコ。　あっハシモトさんだー。さっさと最近の戦争事情教えれ。

[illegible]　まぁいいや。英雄王とか桜とか一生ループする連続技って意味あるの？　結局相手に防御開放されちゃうからダメじゃない？

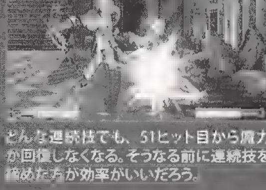
ハメコ。　No　No!　ループは魔力をためるのにギガヌントス重要だぜ。

[illegible]　あ、そうか。ループ決め続ければ300%まで魔力たまるか。

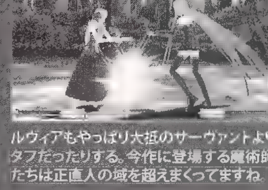
ハメコ。　いや、実は50ヒット以降は魔力が回復しなくなるのだよ。100%稼いだら開放使った補正切りに移行するのがアヴァロン（理想郷）

ラオウ　時間を稼ぐのはいいか[illegible]、ってことか。あとさ、ルヴィアの体重と体力ってどんな感じなのかな？

ハメコ。　体力は凛と同じ9800、体重はキャスターたち同程度。[illegible]おっと、英霊ハシモトの体が宙を舞う。淑女の体重聞いちゃダメでしょ。



どんな連続技でも、51ヒット目から魔力が回復しなくなる。そうなる前に連続技を締めた方が効率がいいだろう。



ルヴィアもやっぱり大抵のサーヴァントよりタフだったりする。今作に登場する魔術師たちは正直人の域を超えまくってますね。



ルヴィアゼリッタ・エーデルフェルト

地上ガンドがとにかく強力なルヴィア。近距離でも強気に弱ガンドを押し付けて相手を黙らせよう。

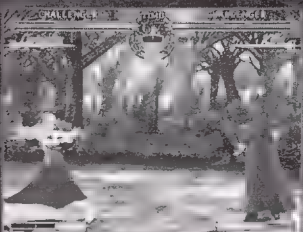
とにもかくにも弱ガンド

通常技のリーチは非常に短いルヴィアだが、飛び道具のガンドを駆使することでどんな距離からでも戦いのペースを握ることができる。遠距離でのガンド、低空ガンドは優秀なけん制手段になるが、中距離、近距離での弱ガンドも非常に強力だ。

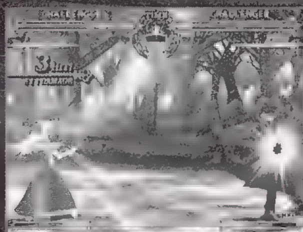
中距離および近距離での弱ガンドは相手へ到達するまでが早いため、相手が技を出したところをつぶしたり、ジャンプの出かかりにひっかかったりすることが多い。バックステップや軸移動から出して撃ち方に緩急をつけていこう。

ガンドの地上ヒット時はヒット確認に集中していれば魔力解放やリフレクトガードキャンセルを使ってコンボに持ち込めるぞ。また、弱ガンドが空中の相手にカウンターヒットした場合は魔力解放などのキャンセル行動を行わなくても、弱コールで拾いなおしてコンボに持ち込める。ルヴィアのコンボは始動技に問わずハンティングレディを使ったループコンボに持ち込めるため、相手の体力を大きく減らすことができる。取りこぼしのないようにしよう。

近距離の弱ガンドのばらまきを嫌がって軸移動してくる相手には、➡+中が軸移動対策として有効だ。弱ガンドを警戒させることで、ルヴィアのダッシュが通りやすくなるので、強気の前ダッシュから軸移動を防止していこう。



ガンドは近距離でのプレッシャーにもなる。近間で撃ってヒット確認……



ＲＧや魔力解放でコンボや崩しに持ち込むのも強力だ。

必殺技応用編

切り返し手段として使っていく強コールは、カウンターヒット時は強のコール・グレイスが連続ヒットするので➡+中などで拾いなおして連続技に持ち込める。強コールがガードされた場合は弱コール・グレイスに派生してスキを軽減していこう。カウンター確認ができるのが理想だが、厳しい状況も多いので、ヒット時は強、ガード時は弱の派生を入力する癖を付けよう。攻め手に回ったときは弱のジュエルスカッシュが強力だ。リフレクトガードでキャンセルすれば、ここから高威力コンボに持ち込めるので、魔力ゲージがある際は崩しの本命として活躍するぞ。



弱ジュエルスカッシュは跳び込みから直接出すなどして、ＡＧで対応されないよう工夫しよう。

オススメ連続技

①しゃがみ中→➡+中→(立ち強→しゃがみ強ⓒ弱コールⓙハンティングレディ→スピアタックル→エーレ・ガンド)×3→しゃがみ強→強コール中 立ち中→弱コールⓙハンティングレディ→スピアタックル→エーレ・ガンド→しゃがみ強ⓒ強コール→魔力解放→弱コールⓙハンティングレディ→スピアタックル→エーレ・ガンド→立ち強→しゃがみ強ⓒ弱コールⓙハンティングレディ→スピアタックル→エーレ・ガンド→立ち強→しゃがみ強ⓒ弱コール→ハンティングレディ→スピアタックル→エーレ・ガンド→しゃがみ強ⓒ弱コールⓙ地上ガンド→エーレガンド→セレブリティ

②しゃがみ強ⓒ弱コール→ⓙハンティングレディ→スピアタックル→クイーン・スラップ→弱コール→ⓙハンティングレディ→スピアタックル→クイーン・スラップ

[illegible]

間桐 桜



今回は起き攻めを重視した連続技と、逃がしませんによる強力な起き攻めを紹介。魔力が無いときに役立ってくれるハズだ。

ダウンを奪う連続技

①はダメージが低い分、魔力ゼロの状態からでも決まり、かつ魔力を60%回復できる。ジャンプ直後の二段ジャンプに関しては欄外参照。②は魔力が若干ある状況からでないと不可能だが威力に優れる。この後は近い間合いでダウンを奪えるので、右記の起き攻めに移行しよう。

オススメ連続技

①しゃがみ中→しゃがみ強ⓒ見んじゃえⓙすぐに二段ジャンプ～強(→着地)→立ち中ⓒ見んじゃえⓙお留守ですよ

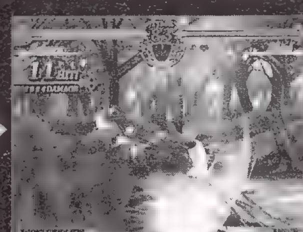
②しゃがみ中→(しゃがみ強ⓒ見んじゃえⓙハイジャンプ空中お留守です(→着地))×2→しゃがみ強ⓒ見んじゃえⓙお留守ですよ

お留守ですよ後の起き攻め

お留守ですよを決め、近い間合いでダウンを奪った後は、逃がしません～弱に待機切り替え～RGとし、相手の起き上がりにジャンプ直後の二段ジャンプ強と逃がしませんの開放を重ねる"中下同時攻撃"でガードを崩すのが強力だ。ただし、この攻めはバックステップで簡単に回避されてしまうのが難点。そこで、逃がしません～弱に待機切り替え～RGの後にジャンプ直後の中ひどい人……で裏に回り、逃がしませんを開放する、を交ぜるべし。こちらは相手のバックステップを抑制しつつ、逃がしませんを逆ガードにできる。どちらもヒット時に立ち弱や立ち中がつながるため、再び連続技に持ち込めるぞ。



左記の連続技の後は、近い間合いでダウンを奪える。逃がしませんを待機しつつRGして……



ジャンプ直後の二段ジャンプ強＆逃がしません開放を重ねれば、ガードが困難な攻めとなる。

[illegible] ●総補足系の二段ジャンプは高度が低く、ジャンプ直後に二段ジャンプすれば小ジャンプの[illegible]ジャンプ弱→中(→着地)×αが決まるぞ。

セイバー

今回はマニアックなガード崩し方法を紹介！ ヒットストップの短さを活用し、見切られにくい二択を仕掛けて揺さ振ろう。

強ウイングエアから投げる

強ウイングエアの3段目は非常にヒットストップが短く、ここでRG→通常投げと連係すると、スムーズにつかむことができる。展開が速いので相手も投げに反応しにくく、この連係を知っている相手には強ウイングエアRG→しゃがみ弱といった連係も通りやすくなるはず。通常投げ後は起き攻めで一気に体力を奪おう。



この連係はガードが固い相手やもう少しでK.O.できそうな状況での切り札に使おう。

ジャンプ強でめくろう

ジャンプ強の振りかぶり部分は、攻撃判定が広くめくりを狙える。通常投げからの起き攻めに使い、正面、めくり、着地しゃがみ弱でガードを揺さ振ろう。立ち回りでは昇りジャンプ弱を振って対空しつつ、降り際にジャンプ強を出してめくりを狙おう。空振りに備えて着地キャンセルBウイングエアを用意しておこう。

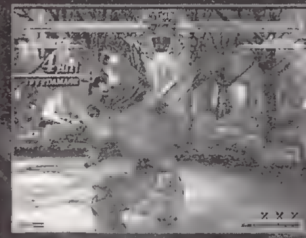


ジャンプの軌道をレバー[illegible]でガード方向を[illegible]

バーサーカー

画面端での補正切りコンボがさらに発展。攻め手の少なさをフォローするため、連続技は確実に決めよう。

前号で紹介した補正切りコンボはキャラクター限定だったが、全キャラ共通で決められるコンボが判明した。方法は、魔力開放後に横移動をして相手との軸をずらしてから下記の①を決めるだけでOK。相手を画面端から逃せば、地砕くアウゲイアスがヒットしやすくなるため、補正切りコンボを簡単に狙えるぞ。



横移動をする時は相手を角から離すために、角から近い方に移動をすること。

オススメ連続技

①各種コンボ→強落とすステュムパリデス(魔力開放)→横移動→しゃがみ中Ⓒ弱落とすステュムパリデス→中地砕くアウゲイアス→スーパーキャンセル巨神の一撃

②強落とすステュムパリデス1段目Ⓡ➡+強→立ち弱→しゃがみ中→➡+弱→立ち弱→しゃがみ中→しゃがみ強Ⓙ弱落とすステュムパリデスⒿハイジャンプ即降下中→立ち弱→しゃがみ中Ⓒ弱落とすステュムパリデスⒿ強落とすステュムパリデス(魔力開放)→横移動→しゃがみ中Ⓒ弱落とすステュムパリデスⒿ中地砕くアウゲイアス→スーパーキャンセル巨神の一撃

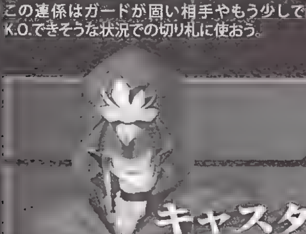
キャスター

キャスターの起き攻めにはさまざまなバリエーションがあるが、今回は安全性の高いものを紹介するぞ。

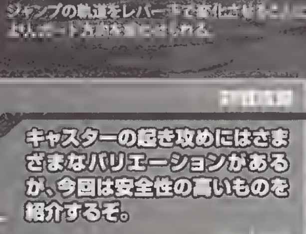
ローリスクでループ性の高い起き攻め

中距離でしゃがみ中ヒット確認病風を決めた後など、起き攻めで冥火を重ねれる状況では、冥火→逆巻と重ね、脱出困難な状況を作り出せる。空中判定になる行動には冥火が当たり、地上に居る相手には逆巻が当たる。冥火が当たった場合は病風で締めて同じパターンに持ち込もう。

轟雷重ねからの起き攻めは、弱瞬来で裏に回るか、弱瞬来をリフレクトガードでキャンセルして正面を維持する二択が強力。キャスターの起き攻めに慣れている相手ほど、正面の選択が決まりやすい。密着状態からの前方ジャンプを使った起き攻めと違い、密着状態以外からも始動できるため、リバーサル無敵技などにも有効だぞ



➡+強での暴れつぶしは連係の締めに使っていこう。ハイリターンな暴れつぶしだ。



冥火を絡めた起き攻めはほぼ確定ダメージを取れるキャラが多い。地味に強力だ。

言峰綺礼

連環腿を絡めた連続技から、魔力開放～アジダハカを決める強力な連続技を紹介。黒鍵1本から大ダメージを狙えるぞ！

細かい技の性能を知る

言峰のしゃがみ中には、技の出始めから姿勢が低くなるという特徴がある。打点の高い技を使った連係に対して通常技で割り込むことができる。代表的なものは、ランサーのしゃがみ弱→立ち中など。言峰の攻め手は単調になりがちなので、性能のいい黒鍵と併用してきっかけにしよう。

オススメ連続技

①(画面端)中連環腿or強連環腿Ⓒ魔力解放→弱連環腿Ⓙ中連環腿→弱連環腿Ⓙ(ディレイ)弱黒鍵→スーパーキャンセルアジダハカ

②(画面中央)打開～斧刃脚～外門頂肘→立ち強Ⓒ弱連環腿Ⓙ下降中弱(着地)→弱連環腿Ⓙ中連環腿(2段目のみ)→弱連環腿Ⓙ中連環腿(2段目のみ)→弱連環腿Ⓙ中連環腿

[illegible]

[illegible]居ない場合は横移動を省いてもいい。②はゲージ[illegible]

対キャラ攻略

VS. ランサー、ギルガメッシュ

強いといわれているギルガメッシュとランサーへの対策をチェック。細かい部分で差が出やすいので、一点読みや仕込み入力部分を磨いておこう。

バビロン状態への対処がカギ

乖離剣・義と乖離剣・天は初段をガードした後にリフレクトガードで割り込むことができる。リフレクトガードで割り込んだ場合は、相手側もリフレクトガード返しをすることが可能だが、こちらの技次第でタイミングをずらすことができるので、優位な読み合いに持ち込める。ギルガメッシュに攻め込んだ際は、乖離剣をガードすることを意識しよう。

バビロン状態での天の鎖待機時にギルガメッシュに攻め込む場合は、鎖に当たらないしゃがみ姿勢の低い技でスラッシュレイプを刻むか、しゃがみや軸移動で鎖発動のタイミングをかく乱しつつ投げを狙っていこう。体力をリードされてバビロン状態で逃げに入られた場合は、冥府の門を軸移動でやりすごしつつ、ギルガメッシュ側のしゃがみCの間合いの手前で揺さ振りをかけにいこう。しゃがみC、飛び道具は軸移動で避けれるキャラがほとんどなので、一点読みの軸移動からコンボを狙うのも有効だぞ。

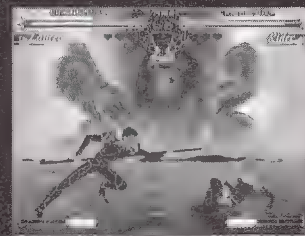


近距離、遠距離と強さが尖っているギルガメッシュ。距離別の対処法を覚えよう。

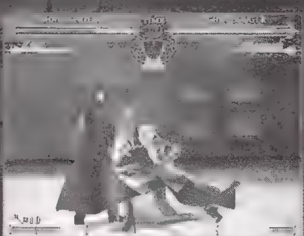
二択のポイントでリターンを取る

切り返しや押し付けの初手として使われる中や強のレッド・ブランチ・エイワズをガードして凌いだ際にも、ランサー側に魔力ゲージが残っていればリフレクトガードでキャンセルしてさらに攻め込んでくる。無敵技を持っているキャラはここにリフレクトガードや無敵技で逆二択を仕掛けよう。無敵技を持たないキャラは、打撃に対するリフレクトガードと、投げに対する最速暴れしかない。投げを読んだ際に最大反撃を入れられるかどうかがポイントだ。リフレクトガードを狙う際は、失敗時のことも考えて軸移動やジャンプ、バックステップなどを入れ込むといいだろう。

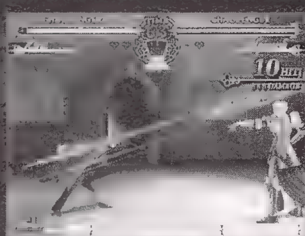
しゃがみ強→➡＋強は➡＋強部分をガードすれば発生の早い技での反撃が確定するが、ランサー側にはリフレクトガードキャンセルがある。ランサー側の魔力ゲージがある状態でしゃがみ強をガードさせられて➡＋強が来た場合には、その後のランサーの行動に備えてバックステップや、「リフレクトガード→ジャンプ」で投げと打撃の二択に備えておこう。



中距離で相手を封殺できるランサー。低姿勢技と、一点読みを織り交ぜて闘おう。



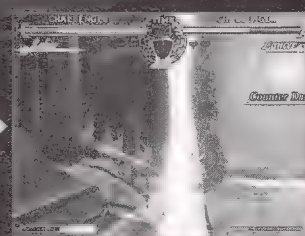
ギルガメッシュの切り返しにリスクを負わせることが勝利への第一歩だ。



飛び道具を軸移動でかわしにくいキャラもいる……。ぎりぎりまで引き付けよう!



ランサー戦の勝負の分かれ目は、投げへの最大反撃。ここに連続技を決められるようにしよう。



読めたときは、ジャンプ攻撃から最大コンボをたたき込もう!

本作最強マスターmikeに聞く!!

本作をやり込み続けるうちにほぼすべてのキャラを使いこなし、関東で最も頂点に近いマスター「mike」と『Fate』の今を語ってみたぞ！

[illegible]

mike　闘劇直前でも本職のギルティより、『Fate/unlimited codes』をやり込んでいたプレイヤー。そのとき関西からの遠征組もすべて蹴散らした。

よるよる　本誌ライター。ランサー、キャスター、ルヴィア担当。

よるよる　いろんなキャラの火力が上がってきてるけど、現状のmike的キャラランクはどうなの？

mike　「今は」ランサー、凛、ギルの3強で並んでいて、その3キャラの下にセイバーとイカンシかな。

よるよる　ランサーは安定感あるねえ。あの[illegible]の長さで崩し、切り返しも優秀だし。

mike　ただ、ギルや凛の火力がとんでもないことになってきて、立ち回りをぶち壊されるってケースも目立ってきたけど。

よるよる　「RGの切り返しから終わり」っていう試合も珍しくないしね。

mike　凛と英雄王のコンボは即死することもありうるし、既に[illegible]……、いやなんでもないです。くらったら魔力解放で抜けてください。

よるよる　危険な香りのするコンボをくらったら魔力解放っすね！

mike　まぁ実際問題コンボの火力が目立つゲームだけど、俺はそれ以上に「拒否ゲー」だと思ってるかな。

よるよる　拒否？

mike　いわゆる対策。相手キャラの強い技や戦法を「拒否」の仕方を考えて実践するのが面白いんだよね。全キャラ共通の防御システムが豊富だし、必殺技の種類も多いから、これ「ハメじゃね？」みたいな状況にもほとんど対応できたりするんだ。

よるよる　確かにmikeの試合みてると、コンボがもちろんしっかりしてるけど、対応にやり込みを感じるよ。

mike　コンボは難しいのでなくても減らせるものが多いから、対戦ではまず、「コンボを完走させることが大事」。あと、「ミスしたときにRGや無敵技で悪あがき」することがとても重要。コンボミスからやられちゃうのはよく見るから、諦めない心を持ってコンボを決めてほしい（笑）。

よるよる　確かにコンボミスで、ジャンプの着地硬直が残ってコンボを入れ返えされるってのはよくある……。

mike　そこで諦めない心ですよ！

よるよる　なるほど。今回のまとめとしては、「拒否」の仕方を覚える＆「諦めない心が重要」ですか。

mike　強引だけど、間違ってない！

[illegible]「mike」を中心としてプレイした対戦動画を、[illegible]vol.11に収録予定(9月11日収録)!! レバーが合わずコンボには少々苦戦したが、洗練された立ち回りと[illegible]込みなど、随所でイイ動きを見せてくれた。気になる人はチェックして欲しい。

隠し要素を公開しちゃうぞ！



まもるクンは呪われてしまった！

[illegible]
■メーカー：[illegible]
■ジャンル：[illegible]
■操作方法：[illegible]
■発 売 日：2008年7月（稼働中）
■使用基板：NAOMI

今月は、稼ぎにつながる隠し宝箱の出現条件を紹介。さらなるスコアアップが期待できるので要チェックだ！ さらに、エンディング隠しグラフィックの条件も公開するぞ。

スコアアップに役立てよう

隠し宝箱出現条件一覧

一定の条件を満たすことで出現する、隠し宝箱の条件を公開。得点アイテムとタイム回復アイテムが入手できるのだ

冥界入口

冥界入口の隠した宝箱は2カ所。一つは、[illegible]ルートの[illegible]、左右に[illegible]がある場所で、[illegible]から[illegible]てくる8体の[illegible]をすべて倒すと、宝箱が3個出現する。

もう一つは序盤の分岐で[illegible]に入った先。2体の大[illegible]に見つかることなく裏に回り込めばそれぞれ宝箱が出現するのだ。



あらかじめ右側で待ちかまえておかないと、倒しきれないことがある。

[illegible]

桜の古郷

右ルートで出現する、近づくとカウントダウンを開始し、カウントが0になると自爆する敵を2体自爆させれば、ボス手前に宝箱が3個出現する。

しかし、自爆させるとその敵の得点アイテムがゲットできず、コンボが切れてしまう可能性がある。どちらにするか悩ましいところだ。



[illegible]

この敵は自爆させると弾をばらまく。自爆時は少し離れておいた方が安全だ。

空中庭園

空中庭園では、左ルートにある灯籠を9個すべて破壊することで、後半の島の下側に宝箱が3個出現する。灯籠は[illegible]が高いので、最大[illegible]をあて[illegible]てやることで破壊しやすくなるだろう。[illegible]

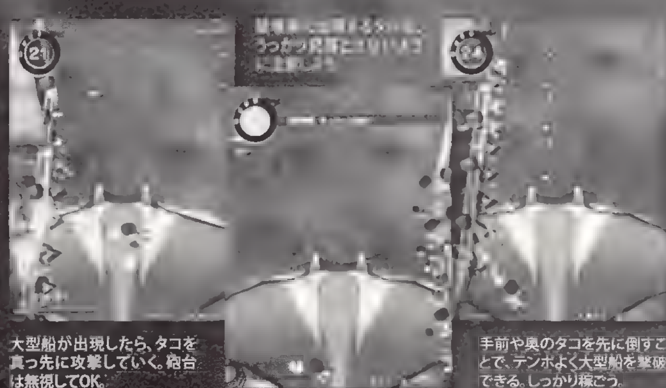


[illegible]

南国寺院

海上で左右から出現する大型船を[illegible]することに、倒した側の画面下にタルが1個出現。大型船は、[illegible]に乗っているタコをすべて倒すことで撃破できるぞ。

さらに左右から交互に大型船が出現する場所では、素早く倒すことで出現する大型船の数が増える早回しが可能。テンポよくタコを倒していこう。



[illegible]

大型船が出現したら、タコを真っ先に攻撃していく。砲台は無視してOK。

手前や奥のタコを先に倒すことで、テンポよく大型船を撃破できる。しっかり稼ごう。

隠しグラフィック出現条件

ノーコンテニューかつ、各キャラごとに決められたステージのミッション（下記）をクリアした状態で最終面Bをクリアすると、スタッフロール後に隠しグラフィックが表示されるぞ！

キャラ名	条件となるミッション
まもる	「空中庭園」ミッション
まゆの	「氷の古郷」ミッション
ベニ子	「冥界入口」ミッション
キンヤ	「南国寺院」ミッション
ふるる	「カラクリ城」ミッション

『2』を締めくくる大会をリポート!!



続編『すっごい!アルカナハート2』の稼働を控え、各大会が大いに盛り上がった本作。今回は闘劇'08FINALの名勝負集と、エクサム公式2on2全国大会の速報をお届け!

アルカナハート2

■メーカー	エクサム
■ジャンル	ハートフル2D対戦アクション
■操作方法	8方向レバー+5ボタン
■発売日	3月21日(稼働中)
■使用基板	—

Text:ケンちゃん、伝説のオタク

●文中の略号は以下の意味を表します。 【】=アルカナコンボでのつなぎ
Ⓒ▶=キャンセルでのつなぎ Ⓙ▶=ジャンプキャンセルでのつなぎ
Ⓗ▶=ホーミングキャンセル、またはアルカナホーミングでのつなぎ

アルカディアモバイルにてコラム&過去攻略配信中!

闘劇'08 FINAL 名勝負ピックアップ



強き者たちの情報を集め、その闘い方を学ぶことも、強くなるための手段の一つですわ。全国各地の予選を勝ち上がった選手による最終決戦、闘劇'08FINALの中から、特別に三つの名勝負を紹介致しましょう。

1回戦 JEO(美凰) vs. たぬきち(冴姫)

普段から新宿で対戦している二人の闘いは、「たぬきち」が愛の必殺技を盾に空中から接近し、ブリューナクで攻め続けるスタイルで先制。対する「JEO」も対応して2本目を取り返すことに成功。3本目は流れが変わるかと思われたが、「たぬきち」はペースを乱さず積極的に攻め、「JEO」を画面端に追い込む。ここで「JEO」はしゃがみAで切り返しを狙うが、ガードキャンセル⬅+D→ブリューナクⒸ▶エル・イードヴァルで反撃されてしまう。その後、壁受け身への空中投げやウラニオ トクソを絡めた連続技を決めて押し切り、「たぬきち」が勝利した。



連続技でウラニオ トクソを決めた「たぬきち」。その後、空中復帰した「JEO」に待っていたのは……、



空中ガード不能のAクラウ・ソラスだった。この一連の攻めが決まり、「たぬきち」がほぼ勝利を自分のものとした。

1回戦 馬超(頼子) vs. 力のだっしゃいマン(ゼニア)

昨年『FULL!』準優勝の「シャカポ」こと「力のだっしゃいマン」が、「馬超」のパワーゲージがたまる前に怒とうの攻めを展開し、1本目を完封。逆に2本目は、「馬超」が古のタリズマンを安全に作る方法で切り返し、強化後はパワーゲージをためつつペースを握る。だが、「力のだっしゃいマン」も終盤に粘りを見せ、ラウンドは落とすものの「馬超」にアルカナフォースを使わせることに成功。

3本目、パワーゲージがゼロになった「馬超」に対し一方的に攻め込む「力のだっしゃいマン」。「馬超」はガードで耐えつつパワーゲージをため、古のタリズマンを安全に作る方法で切り返すが、最後の攻めをさばいた「力のだっしゃいマン」が勝利した。

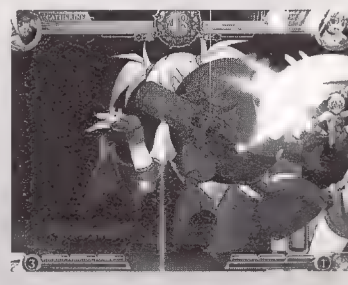


頼子のパワーゲージが無い状況での攻めが光った。2本目の終盤に粘り、アルカナフォースを使わせたことが勝因だろう。

決勝戦 TOMO(キャサリン) vs. へんぼく(リリカ)

決勝戦のカードは関東の強豪「TOMO」と、当日予備予選から勝ち上がってきた名古屋の「へんぼく」の対戦に。1本目はお互いにダメージを与える展開になるが、最後は相殺後の攻防を制した「へんぼく」が僅差で勝利。だが、2本目は序盤から「TOMO」がラッシュを仕掛けて取り返す。

運命の3本目、「TOMO」の強気な攻めにハリケーンスパイラルで割り込む「へんぼく」。めっちゃ回るでラリアットと投げを駆使して体力を奪い返す「TOMO」。両者残り体力わずかの好勝負に。最後は「TOMO」のめっちゃ回るでラリアットに対し、「へんぼく」は冷静にガードキャンセル➡+D→ハリケーンスパイラルで反撃、見事に勝利を収めた。



「TOMO」の攻撃的な選択肢を冷静にさばき切った「へんぼく」が優勝！ 冷静かつ堅実なプレイが勝利を招いた。

エクサム公式全国大会速報!!

9月19日～20日に実施された全国大会決勝。そのベスト4以降の結果をお届け。

マスコットと空気(関東地区D代表)
カリパー(はぁと)
じゃむ(リリカ)

亀井黒田(四国地区代表)
すべてにおいて出来杉君(美凰)
ふくよかなのび太君(ゼニア)

幼女のアルカナ(中国地区代表)
ちゃる(アンジェリア)
ナギン(美凰)

勝利すべき赤きサイクロン(九州地区B代表)
エムジマ(キャサリン)
世界の○田(きら)

優勝

準決勝の2試合は、【亀井黒田】の「すべてにおいて出来杉君(以降、出来杉君)」、【幼女のアルカナ】の「ちゃる」が、共に先鋒で出て2タテと爆発。決勝戦では、まずその二人が先鋒戦でぶつかり合う。雷のアルカナで相殺を狙う「出来杉君」に対し、「ちゃる」は風のアルカナで逃げ回る展開に。緊迫した接戦になったが、最後は「出来杉君」がとっさの状況でめくりジャンプ攻撃を当てて勝利! そのまま「ナギン」も圧倒し、見事【亀井黒田】が優勝を手にした。

WINNER!!



亀井黒田
すべてにおいて出来杉君(美凰、写真左)
ふくよかなのび太君(ゼニア、写真右)

あるかな2 よろずメモ
●**闘劇名勝負集補足**:今回掲載した試合以外にも、名勝負は目白押し。10月末に発売予定の闘劇魂Vol.11では、5試合を解説付きで付録DVDに収録しているので、ぜひチェックしてほしい。
●**公式全国大会補足**:大会終了後には、優勝チーム二人の特別試合も。結果は今大会絶好調だった「～出来杉君」が勝利したが、「～のび太君」も意地を見せ、優勝チームにふさわしい好勝負となった。

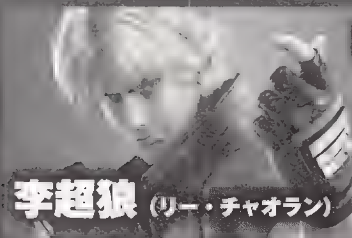
鉄拳 TEKKEN 6

『鉄拳6』を遊び尽くせ!! さらなる高みを目指す攻略情報を紹介!

新バージョンの情報が出始め、何やら浮き足立ってきた（?）鉄拳界。しかし、やり込める要素はまだまだ残っているぞ!!

鉄拳6	
メーカー	：バンダイナムコゲームス
ジャンル	：対戦格闘ゲーム
操作方法	：8方向レバー＋4ボタン
発売日	：2007年11月26日（稼働中）
使用基板	：システム357

情報協力:ハマバー、茶柱、鉄... [illegible]



対戦攻略

横へは逃がさない!

李超狼（リー・チャオラン）

高性能なホーミングアタックからの追撃を紹介。横移動を抑制せよ!

情報協力:ハマバー、茶柱。

リーのシュワルローゼフック（ ）カウンターヒット時は、前ダッシュ～フロントキック（ ）→ビューティフルスパンク（ ）～バウンド→前ダッシュ～マーキュリードライブ（ ）というコンボで、相手体力の44%を奪うことができる。バウンド後の前ダッシュは、素早く、かなり深めにしないと最後まで決まらないので、要注意。

起き攻め重視なら、バウンド後に前ダッシュ～シルバーヒール（ ）を決めよう。その場起きを、前ダッシュ～ で拾うことができるぞ。なお、コンボダメージは相手体力の37%。また、2%ほどダメージが落ちるが、バウンド後にシェルターコン[illegible]を決めるのもいい。この後は を出すだけで、その場起きを拾うことができる。



フロントキックは多少入力が遅れても大丈夫。落ち着いて前ダッシュしてから決めよう。



真後ろに壁があると大した追撃が入らないが、マードック限定で が決まる。



対戦攻略

究極のダブルアップ?

ブライアン・フューリー

コンボ後に挑発と拾い直しで二択。ダブルアップで相手を瞬殺せよ!!

相手を浮かせたら、ストマックブロー（ ）×2→ 入れ立ち ～チョッピングエルボー（ ）→スナイパーソバット（ ）、というのがブライアンの定番コンボ。ここからさらにコンボを続けることができるが、あえてそれを捨てて、ダブルアップを狙ってみるのも面白い。

相手が受け身を取ると読んだ場合は、前ダッシュから挑発（ ）を重ね、挑発～ジェットアッパー（ ）のコンボを決める。相手が受け身を取らなさそうなら、素早く前ダッシュ～ストマックブローで拾い直し、 入れ立ち →ストッピング～ハイドクローラー（ ）→ターンエンマッハ（ ）につなげよう。リフトアッパー（立ち途中に ）からこのダブルアップが成功すれば、相手の体力の58%を奪えるぞ。



スナイパーソバットの部分を省くとダメージが落ちるが、その後の挑発が届きやすくなる。



挑発時に相手が寝っぱなしだった場合は、相手の動きに合わせて行動を切り替えていこう。

起き上がりを制す! たたきつけ時の起き上がりについて

初心者と上級者で、大きな違いが出ると言われている起き上がり時の攻防。工夫を凝らして、一つ上の領域を目指せ!

[illegible]





[illegible]

アルカディア Present

読者アンケートにご協力ください

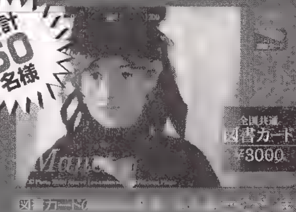
株式会社エンターブレインでは、弊社ゲーム雑誌において読者アンケートを実施することになりました。[illegible]皆様の[illegible]ご意見、ご要望[illegible]により、より有益な雑誌[illegible]ます。[illegible]ご協力くださいますよう、よろしくお願いいたします。

アンケートにお答えいただいた方の中から、抽選で下の商品をプレゼントいたします。

全国共通図書カード　3,000円分

日本全国の図書カード取扱[illegible]382店舗（2007年6月1日現在）[illegible]でご利用いただける全国共通図書カード（お一人様3,000円）を、[illegible]50名様にプレゼント

合計50名様



■アンケートご記入方法

以下の質問について、(○はひとつだけ)(○はいくつでも)などの指示にしたがって、**該当する番号に○をお付けください。**
お手数ですがご記入後はキリトリ線にそって切り離し、必ず80円切手を貼った封書にてご返送下さい。

■<宛先>〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　㈱エンターブレイン 広告部 アンケート係　■2008年10月31日(金曜日)当日消印有効

■<当選者発表>当選者の発表は、賞品の発送(2008年11月以降を予定)をもって代えさせていただきます。

※このアンケートは、読者のみなさまのゲームに関する実態の把握を目的として実施しています。集計結果は、お客様個人を識別することができない情報データとして統計処理いたします。

1 ゲームセンターにはどのくらい行きますか？（○はひとつだけ）
1. 毎日
2. 週に3～4 回
3. 週に1 回程
4. 月に2～3 回
5. 月に1 回程
6. あまり行かない

2 一回ゲームセンターに遊びに行く時にどのくらいお金を使いますか？（○はひとつだけ）
1. 500円未満
2. 500～1000円
3. 1000～3000円
4. 3000～5000円
5. 5000～1万円
6. 1万円以上

3 どのジャンルのゲームが好きですか？（○はいくつでも）
1. 格闘
2. シューティング
3. アクション
4. スポーツ
5. 音楽
6. パズル
7. 麻雀
8. レース・ドライブ
9. シミュレーション
10. カードゲーム
11. クイズ

4 ビデオ・体感ゲーム以外にゲームセンターで遊ぶゲームはどれですか？（○はいくつでも）
1. メダル
2. プライズ
3. プリクラ
4. パチンコ・パチスロ
5. その他

5 よく行くゲームセンターは決まってますか？（○はひとつだけ）
1. よく行く店が何店舗かある
2. よく行く店が1店舗はある
3. 特に決まっていない

6 家庭用ゲームとゲームセンターのゲームではどちらのプレイ時間が多いですか？（○はひとつだけ）
1. 家庭用ゲーム
2. ゲームセンター
3. 同じくらい

7 ゲームセンターのゲームが家庭用に移植される場合、そのゲームを購入しますか？（○はひとつだけ）
1. 必ず購入する
2. 好きなゲームなら購入する
3. どちらともいえない

8 家庭用ゲーム機に移植されたゲームをゲームセンターで遊ぶ事はありますか？（○はひとつだけ）
1. 移植前より頻繁に遊ぶ
2. 移植前よりは遊ばなくなる
3. どちらともいえない

9 闘劇に参加した事はありますか？（○はひとつだけ）
1. 参加した事がある
2. 参加した事はない
3. 闘劇を知らない

10 闘劇に挙げられるタイトル以外のゲームで大会が開催された際、参加しますか？（○はひとつだけ）
1. 参加する
2. 参加しない

11 10で1と答えた方にお聞きします。どのジャンルの大会に参加したいですか？（○は3つまで）
1. 格闘
2. シューティング
3. アクション
4. スポーツ
5. 音楽
6. パズル
7. 麻雀
8. レース・ドライブ
9. シミュレーション
10. カードゲーム
11. クイズ

12 アルカディアモバイルを知っていますか？（○はひとつだけ）
1. 登録している
2. 登録はしていないが、知っている
3. 知らない

■住所等記入項目

住所	
〒　都道府県	
氏名	**年齢**
フリガナ	歳
電話	**性別**
	1.男　2.女
職業	
1. 小学生　2. 中学生　3. 高校生　4. 大学生　5. 短大・専門学校生　6. 会社員　7. パート・アルバイト　8. 自営　9 .主婦　10. 公務員　11. 無職　12. その他	

※個人情報の取り扱いについて
このアンケートをご送付いただく際にお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー(http://www.enterbrain.co.jp/)の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

バチャっ子インフィニティ5

©SEGA

VFRカップ戦続々決定! そして、ついにあの大会が!!

闘劇の興奮も冷めやらぬ中、VFRのカップ戦が月イチペースで続々開催予定! さらに、満を持してオフィシャル全国大会「格闘新世紀V」の開催が決定!! 今回はどんな名勝負が展開されるのか!?

EVENT アルカディア&セガPresents 「ちび太が行く、ぶらり組み手の旅」8月の結果と次回予定

『VF5』オフィシャルサイト内 「ぶらり組み手の旅」ページ http://www.virtuafighter.jp/burari_all.html

今月は、8月に池袋ギーゴで開催されたイベントをリポート。今回も2日間開催で、前号にて告知した通り『VF5R』稼働を記念した「スタープレイヤー全員集合」の特別バージョンだ。

ランダムタッグバトルでは、スタープレイヤーを破るなど大活躍だった「こっつ☆らふぁ〜る」(リオン)と「こえど」のチームが、決勝戦で「ゴージャス」&「NAOX」(サラ)チームを破っての優勝。

個人戦バトルオーディションでは、数多くの波乱&激戦が繰り広げられる中、狩猟笛……もといベネッサ使いの「閔吉」が見事優勝。特別称号"龍牙"をGET! そのほかベスト4は「きっさ」(準優勝)、「よろしこ」、「K-2」といった顔ぶれ。

次回(10月)は福岡にオジャマするぞ!

■スタープレイヤー組み手・勝者コメント

リングネーム	キャラ	コメント
閔吉	ベネッサ	イタキョーさんは最高です
ミナセ	ジャッキー	まさか勝てるとは思いませんでした…
BACH【ばっは】	シュン	暴れでやっちゃいました
BBM[Isumi-VLKRZ]	ジャン	ウルフやってません!!
品川師範	ゴウ	イベント参加十回目にしてようやく勝てました



優勝者「閔吉」(後列中央)、新加入「新道ジャッキー」(前列左)とスタープレイヤー、そしてセクシー齋藤。

ぶらり「組み手」の旅

■WINNERS 〜今月の勝者たち〜



閔吉



ミナセ



BACH【ばっは】



BBM[Isumi-VLKRZ]



品川師範

※写真OKの了承をいただいたプレイヤーの方のみ掲載しています。

■10月の予定

開催日時	店舗名	店舗HP
10月25日(土) 14:30〜(予定) 10月26日(日) 14:30〜(予定)	天神ギーゴ(福岡県)	http://location.sega.jp/loc_web/tenjin_gigo.html

【主なスケジュール】

10月25日(土) 「ぶらりランダムタッグバトル」 14:30〜予定 ・参加費:100円
・定員30名(先着) ※優勝者には「戦績プレート」プレゼント
「バトルオーディション」 18:00〜予定 ・参加費:100円
・定員64名(先着) ※優勝者には「特別称号」プレゼント
※「バトルオーディション」は、運営スケジュール上18時を超えるため、風営法に基づき16歳未満の方の参加はできません。ご了承ください。

10月26日(日) 「スタープレイヤー組み手」 ・参加費:100円
・定員:50名(先着) ※参加者の中から抽選で「戦績プレート」プレゼント
※両日とも、イベント参加の受け付けは、当日のみ(10:00〜)とさせていただきます。
※VF筐体を使用したイベントにつきましては、VFキャラクターアクセスカードをお持ちの方のみ参加できます。
※イベントは都合により、予告無く中止・変更する場合がございます。あらかじめご了承ください。

Monthly Virtua God Journal ちび太通信



ちび太です☆今月は、10月から始まる新イベントの告知をしますね! ちび太プロデュース&アルカディアPresentsのイベント「VF天下一武闘会in東京」という大会を、池袋ギーゴさんの協力で開催します!! これは、東京近郊のトッププレイヤー64名に集まってもらい、技術向上とVFを盛り上げようという目的のイベントです。選手は招待制なので、残念ながら当日参加などはできませんが、選手との野試合や大会の観戦で、きっとレベルアップにつながると思います。第1回は10月5日(日)15時からの開催です。皆さん、ぜひ見に来てくださいね☆

EVENT 生まれ変わった新生POPYを体感せよ!! 「The 11th P-CUP 〜VF5R 5on5 Battle〜」開催

残暑もようやく落ち着き、秋の行楽シーズンが近付いてまいりました。そう、VF勢における秋の連休といえば「新潟P-CUP」! もうこれしかありません!! 今年も例年通り、手の込んださまざまな仕掛けで本選を大いに盛り上げる所存。

さらに今年はこれだけでは終わりません、VF勢も大人が多くなってきたということで、そういった人たちが大いに満足できるようなものも用意させていただきました! 正直なところ、大会が無くても楽しめるというところを目指していますので、必ずや満足していただけるはずです。2008秋、「新潟VFフェスタ」にぜひともご参加下さい。お待ちしております! (Text:マルワイ)

●The 11th P-CUP
開催日:2008年10月12日(日)
開催地:新潟POPY **電話**:025-286-0763
エントリー:Web/携帯にて受け付け中
10月4日(土) 〜23:59まで受け付け
ルール:本選に準ずるもの(チーム内3キャラ使用、キャラ変更無しなど)
詳細はWebサイト:http://www.popy.tv/niigata/ まで

よもやまインフィニティ

バチャっ子インフィニティ5では、『VF5』に関する各種を募集中です。イベント告知やプレイ中の疑問、アルカディアバーチャライターへの質問、オススメバーチャスポットの紹介、「ちび太」へのイベント依頼など、とりあえず関係のありそうなネタは当コーナーまで。投稿は→vf5@arcadiamagazine.com

EVENT BEST4に3チーム！ 新シーズン開幕戦は、関西勢の宴と化した!?

「2008 第15回ダイオウ杯 5on5バトル」RESULT

早くも第10期シーズンに突入した「VFR」、その開幕戦「第15回ダイオウ杯」が、お約束のゲームセンターダイオウ（岐阜市）にて、42チームを集めて盛大に開催された。場所柄（関が原近し）、東西が集まる大会として知られているが、前期の「西高東低」という図式も相まって、が然注目どころとなったこの抗争劇を、パワーUP（?）したダイオウ名物「屋台」と共に観戦する、そういったギャラリーも今年は思いのほか多かった（笑）。

新キャラ（JN）使い「こえど」の予選落ちなど波乱はあったものの、決勝トーナメントには予想通り東西の強豪がズラリと並び、K-1方式抽選でキレイに分散。

そして、「穴熊」が「ホームステイ」を、「しずる」が「☆野ひかる」を、「うめっち」が【ケルベロス】を5タテ！ と、関西勢が直接対決をことごとく制する展開！ 迎えた大一番、準決勝第1試合（【魔神王国】vs.【たけし軍団】）は、事実上関東勢最後の砦となったが、勝負どころ「ハウル」vs.「ふ～ど」戦を落とし"東軍全滅"。かくして、その勢いのまま関西勢同士の決勝をモノにした【魔神王国】が、圧倒的力を見せ付け優勝を決めた。

魔神王国
はうる／穴熊／しずる／人造人間／ふーみん

邪道流
雀鬼／シヴァ／閻吉／ベガプロ／ホームステイアキラ

大王☆奇族
夜勤☆ウルフ／STUPID／ごっち／K爺／矢永

あおきスマイリーズ
ひらがなであおき／☆野ひかる／ガダルカナル／K-2／ゴージャス

どたんば
金獅子／鶴舞人／ファイ坊／ぷうた／こでぶ

地方の星
厳流影／JYACKY BOY／コムサラ／DAS／カシン

特盛り
〒ЖË:Θ∫∫℃∀Я／飯具ダム／だぶっさ／ホタル／薄着のお兄さん

たけし軍団
ふ～ど／ロベル・ト・ダビシャン／マスク・ド・ヒジテツ／マグナム／虎龍



準決勝で最後の関東チームを直接対決にて下した【魔神王国】が、堂々の優勝を飾った。

WINNER
【魔神王国】

「老舗旅館」村田屋
村田源二郎／あうる／無銭w／SUPER HOUSEN／でーち

プロジェクトP
裏大須／ケイスタ／とまりおん／のん／名古屋あいり～ん

正拳伝説
超☆太郎／23／じゃんぷすぴんきっく／たかピー♪／射精☆太郎

ゴッド
ISHII／ユキノ／祐天寺／ジョセフ／マッハ

イモオカセミナー
ふらいんぐ／じゃが／ぶるは／くろぼ～／うめっち

（株）裟婆男商会
裟婆男＄会長／そにっく☆さら／六鍵晶[Isumi-VLKRZ]／わさこん／ポルノ

★ばあぴんズ★
ばあぴん／こん／きのげ／コンドル水沢／元祖寺町ザンギエフ

ケルベロス
ちび太／あかべ／甲府めがね／ジン／磁石

新EXスキルを入手して育成に励め！

次々に開放されていく新たな要素により、まだまだ冒険の足を止めることがない本作。今回は、既に開放されている新EXスキルの取得方法や、性能についてまとめて見ていこう。

クエスト オブ D ザ・バトルキングダム Ver 4.01
■メーカー：セガ
■ジャンル：ネットワーク対応カードアクションRPG
■操作方法：タッチパネル＋アナログレバー＋4ボタン
■発 売 日：2008年6月17日Ver.UP(稼働中)
■使用基板：Chihiro™

大討伐祭後はこの育成

新EXスキルを検証

大討伐祭で開放された新しいEXスキルについて、その性能を見ていくぞ。入手条件のハードルがやや高いので注意だ。

新EXスキルの入手

開放された新EXスキルは各職業とも四つずつあるが、これらを習得するためには、それぞれのスキルに対応する既存スキルのランクが一定以上でないと、習得クエストを受注できない。第一次公開のEXスキルがランク5以上、第二次公開のEXスキルのランクが3以上が、今回のEXスキルの入手条件になっている。この条件を満たした後に右表にある対応ダンジョンをクリアしよう。今回のスキルは育成に時間がかかるので、じっくり育てよう。

入手条件1

●対応する同系統の第一次公開のスキルランクが5、かつ第二次公開のスキルランクが3以上

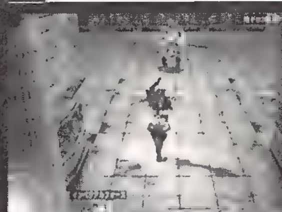
入手条件2

①	目覚める魔竜
②	炎の神殿
③	水晶の塔
④	混沌の要塞

《戦士系》

①	グランドブレイカーEX
②	トルネードスパイクEX
③	ライトニングランサーEX　ホースライダースラストEX
④	スピードアップEX

武器スキル3種に補助系1種。武器スキルはランク5にした場合、1枠最大積みに匹敵する程度の威力になる。ソニックブラスト使用時に、戦闘の初手のみグランドブレイカーEXを使うのがよさそうだ。スピードアップEXはランク5で消費ENE4、効果時間は50秒。効果時間が長いのでかなり使いやすい。早めに育成しよう。



スピードアップEXは効果時間が長く、2部屋分持つので優秀。優先して育成しておこう。

《僧侶系》

①	神罰EX
②	ホーリーストームEX
③	ヒールノヴァEX
④	ソング オブ バトルEX

待望のソング オブ バトルEXが加わった僧侶系。消費ENE6、効果時間35秒だ。エレメンタルフォースを中心に、要所でソング オブ バトルEXを使うといい。ヒールノヴァEXは消費ENEが10と多い。MIN100時にHP51回復するが、スキル枠の関係で入れづらい。ホーリーストームEXは消費MP8。あると便利なので、期待できる。

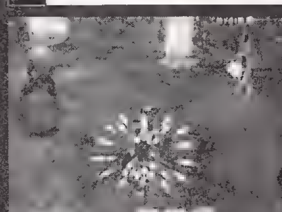


範囲回復としては優秀なヒールノヴァEX。使用回数を考えるとやや入れにくいかも？

《魔法使い系》

①	ハードインフェルノEX
②	ブリザードEX
③	サンダーストームEX
④	アースクエイクEX

単体攻撃魔法の原点である3属性の魔法が追加されている。どの魔法も消費MP8で多用しづらい。ただ、持ち込みスキルとの兼ね合いで使用頻度が低い属性を、サンダーストームEXやハードインフェルノEXで補うのは有効かも。アースクエイクEXはレイジングガイアに及ばないものの、気絶効果があるので使いやすい。

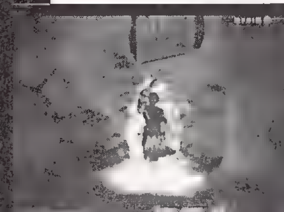


スタン確率がなかなか高いアースクエイクEX。制圧魔法の代用品になればかなり有用だ。

《盗賊系》

①	キネスティックスラッシュEX
②	エクステンシブショットEX
③	タイガーファングEX
④	インビジブルEX

タイガーファングはカードだと持ち込みづらいが、EXスキルなら気軽に使えて消費MPは7。インビジブルは消費ENE4で20秒だ。シナリオや協力ダンジョンのシングルプレイで使ってみるといいだろう。エクステンシブショットはEXスキルになっても威力は及第点だが、カードのパーマネント効果を得られないのが難点。



盗賊系はややおとなしめの印象。インビジブルEXは、使用カ所は限定されるが強力。

特別編

EXスキルの実力
～災禍の侵蝕一人旅～

新EXスキルで災禍の侵蝕をシングルプレイ。せん滅力の参考にしよう。

ライトニングランサーEX～ホースライダースラストEXを使い、EXスキルのせん滅力がどの程度のものかを検証してみた。使用武器はミスリルスピア（マテリアルR5×2）を2本。持ち込みカードは武器スキル0枚、ストームチェイサー1枚、後は宝石カードとENE回復系だ。大体の敵が5枠積みに比べて1回程度攻撃回数を増やさないと倒せないが、元々の威力が高めなのでギリギリ中央クリアは可能だった。これにより、カード読み込み失敗時でもeアイテムで回復系を補えば、それなりの戦力になることが分かる



1枠分のダメージしか入らないのでかなり辛いが、読み込み失敗時でも多少は頑張れる。

カード読み込み失敗時にEXスキルを使う場合、戦士系はスレッシャーテイルEXがオススメ。片手剣とミスリルシールドを常に登録しておこう。宝石はSTR重視、eアイテムの回復系を持ち込みつつ頑張れば、一人前とはいかないまでも何とか戦うことはできる。ドラゴン系がボスの場合には、ドラゴンソードがなかなか高威力なので用意しておくと安心だ。

今年の秋はクイズの秋!

いよいよDS版や各種グッズが発売、今後の展開にも期待が膨らむばかり! 今回はアーケード版の10月に配信となる新要素に加え、DS版アカデミーモードの序盤の画像を紹介するぞ。

クイズマジックアカデミー5
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：全国オンライン対戦クイズゲーム
■操作方法：タッチパネル
■発売日：稼働中
■使用基板：——

Text：カイゼルちくわ



10月の新検定



10月の新検定は、あらゆる少年漫画から出題される「少年漫画検定」と、日本漢字能力検定協会の協力で編纂された「漢字検定」の二つ。漫画と勉強、真逆の両方でSを取るのは相当困難!?

10月は学園祭でお祭り風!?

秋の中ほどとなる10月は、文化祭や学園祭の季節。10月新アイテムは、そんなお祭りの仮装風味!

にゃんこタイガー!?



e-AMUSEMENT PASS メンバーズサイト限定商品の「虎のきぐるみ(白)」「虎ぼうし(白)」「虎グローブ(白)」と、「ノーズマスク・ねこ」でかわいさを演出! 白いけど虎なんだニャー。

模擬店の店員!



こちらは新アイテムである「模擬店ユニフォーム」と「シルバートレイ」による店員衣装。執事服などと違った明るいフォーマル感で、キャラの新たな魅力が見つかるかも?

ファイブ? ビクトリー!?



かつてないカッコよさで魅せる、ペット専用アイテム「Vマーク」だ。なんかビームとか出せそうでは!?

芸術の秋 漫画の秋 QMA漫研

影響



作・画 桜みさき先生

『QMA』4コマも月額315円で読み放題! 「週刊コナミ」 http://w573.jp/

イベント画像&最新情報公開!

発売直後のDS版、その序盤で見られる2画面イベント画像と、大会の情報をいち早く公開!

どんなワンシーン?



新キャラ・ライラとお馴染みリエルさんのイベントシーン。詳細はDS版で!

クロニカは敵なのか!?

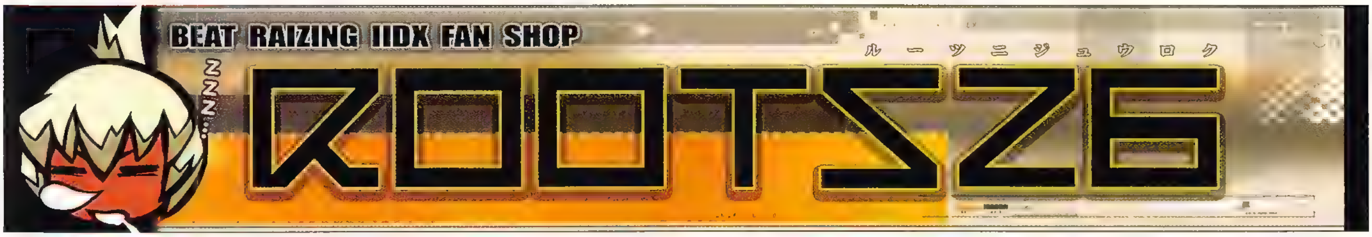


新キャラであるクロニカと、DS版オリジナル要素の討伐クエスト形式のバトルが発生!? 彼の正体や目的を確かめるには、まずは仲間と協力してここを切り抜けるしかない!

東京ゲームショウでDS版大会開催!

幕張メッセで開催される東京ゲームショウ2008の最終日、10月12日の会場にて、DS版での大会を開催予定とのこと。詳細などは下記の『QMA』ポータルサイトで確認だ!

http://www.konami.jp/qma/



キャラクターランキング TOP3



彩葉「いっちば～……って、何でエレキが横におるん!?」

セリカ「あぁ～、焼き芋。栗ご飯。松茸ごはん～」

慧暦「アレ？　……何だココ。初めて来たな」

キャラクター説明

『彩葉』
京都出身の女子高生。
理々奈の相方。

『セリカ』
美大生。
猫が苦手なのを克服中。

『エレキ』
士朗の弟。兄を連れ戻しにきて失敗中。

『エリカ』
ROOTS26のバイト娘。
セリカの双子の姉。

『理々奈』
ROOTS26の看板娘。
あだ名はリリス。

『達磨』
ダルマ。ツガルの同級生。
スケベだけど天才児。

『津軽』
ツガル。青森出身の御令嬢中学生。

『ヒフミ』
京都から襲来。
彩葉の姉にして天敵。

『聖奈』
ROOTS26のオーナー。あだ名はセム。尖ったモノ好き。

『孔雀』
クジャク。変身ヒーロー、フィギュア大好き外国人。

『夏天』
シアティエン。本名はアルア。
ナイアの妹。

『ナイア』
高級中華料理店『星龍華』の看板娘。

『茶倉』
彩葉の元憑依霊。霊力強めのときはだれでも憑依可。

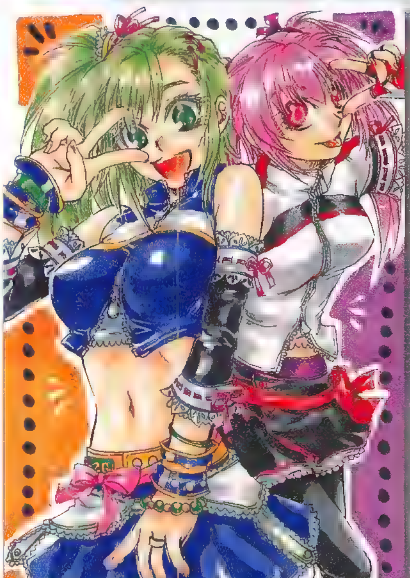
『士朗』
古武道の道場の跡取り息子。家出中。

『デュエル』
元フーリガン。「紅茶」と「寅さん」好き。

今月はどんなやりとりが見られるかな？

IIDXイラストギャラリー

今月もやってきました、ROOTS26。新キャラクターのイラストが多数投稿されて、よりDJたちのやりとりに深みが増した（？）ようです。随時イラストを募集しておりますので、皆さん奮ってご応募を！



「では……撮りますデス」

「はーい！　ほらセリ。もっと前に出なきゃ」

「う……。わ、分かってるわよ」

「ほら、もうちょっと前で横に並んで……」

「う、うん～（エリのくびれと比較されるのイヤ～！）」

（福岡県　皐月トミィさん）



（和歌山県　46さん）

「さっきから嫌～な視線を感じるな……。ツガル走るぞッ！（ぐいッ！）」

「えっ！　ち、ちょっと!?（手……つないで……る～）」

「はぁはぁッ。ココまで来れば……ん？　どーした？」

「～～～。て……手。……痛い。（ドキドキドキ）」

「うぁッ！（バッ！　ドキドキ）」



（福岡県　灰音さん）

「まだまだワタクシも現役ですわ～（くるりんっ）」

「げっ！　ち、ちょっとヒー姉！　何キショいカッコして……」

「……彩菜はん。今、何て言わはったのかしら（バッ！）」

「な、なんも言うてへん……ぎゃーッ!?」

「おーっホホホホ！」



（福岡県　15さん）

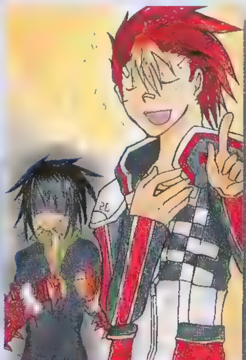
「……で、今日は何のようだ。孔雀君」

「やー。なに、大した事じゃねーのよセム君」

「……聞くだけ、聞いてやろう（イライラ）」

「あ、聞きたい？　あっはっは。聞きたいセム君」

「……帰るか？　さっさと帰るか？（イライライラ）」



（徳島県　痕羅さん）

「いやー。メデタク俺様が監修した理々奈ちゃんが完売してなー。」

「ほう。……そいつはすごいな（ピクピクッ）」

「やっぱさー。こいつはもっと理々奈ちゃんの魅力をドーンとだな？」

「……まだ何かやる気か？（ビキビキッ！）」

「おう!!　ここはドカンと一発「理々奈湯上り Ver.」とか……」

「ほう。（ズゴゴーンッ！）」



（愛知県　アピール・バクレツ丸さん）

「フン。貴様は今後一切ココに近づいちゃ駄目ですよ。」

「く……。ふふふ。いくら白バージョンでも俺の野望は……」

「ククク。駄目ですよ駄目ですよ駄目ダメだめ……（ドカカカッ！）」

「ごはッ！　げぅッ！　あたばッ！（ゴロゴロ～バタリ）」

「……ただいまデス（ガチャリ）」

「おや、おかえり。我が愛しの妹よ（コロッ）」

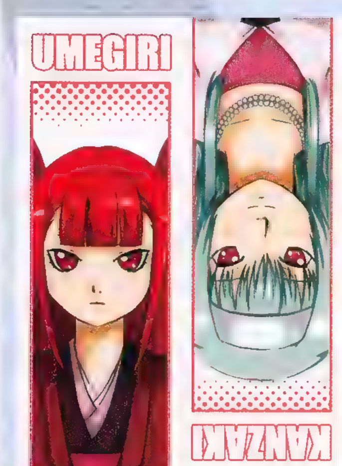


（三重県　暮新月那弥さん）

「日本の秋はキレイですニャ～♪」

「あら、今年も紅葉の季節始まったわねぇ」

「秋は人恋しくなる季節よね……って
何だよ。アタシが言ったっておかしかないだろ！」



（香港　HGさん）

「……あの女、神崎の弟に会うのは口実で、彩菜を調べに来たやも知れぬ。あやつが神崎の当主代行……気を緩められぬな。（とりあえずヒーちゃんてば、お仕置き確定♪）」

「うふふ。あの女は予想外でしたけれど、収穫はありましたわね。
あれが梅桐の末っ子……。フフ、楽しみだわ。」



（千葉県　柘榴さん）

「……。案内ご苦労様。貴方もうまく“お友達”してるのね。
いつもの皆さんが知ったらどんな顔するのかしらね……」

？

「……もう、用は済んだのだろう？」

「ではまたごきげんよう。「戌」さん」

イラスト投稿大募集中

DJへの質問や似顔絵などのおたよりのあて先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1（株）エンターブレイン　アルカディア編集部　ビート・レイジング ROOTS26 係

メールでの投稿は beatraizing@arcadiamagazine.com まで
※CGイラストなどの投稿規定は「アルカディアフロンティアーズ」と同様です。（165ページ参照）

BEAT RAIZING

みんなで参加！　BEMANIシリーズ総合支援コーナー

今回は、ギタドラシリーズの新作「ギタドラV5」についてと、新たにBEMANIシリーズへ仲間入りした「jubeat」について、それぞれの制作に携わった泉陸奥彦氏にインタビュー！　さらに、泉氏が制作した楽曲について、ご本人の解説もあるぞ！

Rock & Casual music interview from 泉 陸奥彦

よりハードなロックを目指した『V5』ギタドラシリーズとは違った曲が生まれた『jubeat』

――まずは、稼働後ではありますが、改めて『GFV5』『DMV5』の楽曲面でのコンセプトをお聞かせいただけますでしょうか。

泉　前作の『V4 ROCK × ROCK』のコンセプト（GF1作目のようなROCKに原点回帰）を継承し、ロック色をよりパワーアップさせたのが『V5 Rock to Infinity』です。BEMANIコンポーザーの曲はもちろんですが、国内外のロックバンドからも、勢いのある曲をたくさん提供してもらっています。王道あり、新世代の感性ありで、ロックの醍醐味であるバンド・サウンドを十分堪能していただけると思います。"Rock to Infinity"の名に恥じない、シリーズ1（いち）ハードなものに仕上がったのではないでしょうか。

――そんな今作の新曲の中で、注目の楽曲はどの曲でしょうか？

泉　サウンドスタッフ内でもすごく受けが良かったのが、70年代に大ヒットした「Hocus Pocus」。これは僕のカバー曲で、僕も大好きなオランダのプログレバンドFOCUSの曲です。カッコいいハードなギターのリフとヨーデル風ボーカルの組み合わせが絶妙で、今聴いても本当に斬新ですね。

――さて、ギタドラシリーズもいよいよ来年で10周年を迎えますが、10周年を目前に控えての今のお気持ちはいかがですか？

泉　『GUITAR FREAKS』の制作当初は、まさかこれが10年も続くことになるとは思ってもいませんでしたね。でも音楽ゲームの作曲をすることになった時は、本当にうれしかったんです。何といってもそれまでには無かった、音楽が主役のゲーム！ですからね。アーケードゲームでありながら、曲の細かいフレーズまでしっかり聴いてもらえるという、作曲者にとっては本当に喜ばしいゲームだったんですよ。サウンドのみんなが本当に張り切って、良い曲を作ろうと意気込んでいたのを思い出します。まさに音楽ゲームの黎明期だったんですね。その後、ハードも進化して、音楽でやれること、表現できることも増え、ますますやり甲斐を感じています。そんなBEMANIシリーズを支えてくれたファンの方々やスタッフに感謝の気持ちでいっぱいです。初心を忘れず、これからもどんどん良い曲を作っていきたいと思っています。

――では10周年で、ギタドラシリーズとしてやりたいことは何かありますか？

泉　やりたいことですか？　やはりできれば、ライブをやりたいですね。どういう形になるかは分かりませんが、ファンの皆さんに楽しんでもらえるようなものを考えていきたいです。

――それは楽しみです。さて、話は変わりますが、泉さんはBEMANIシリーズの新たな仲間である『jubeat』にも関わっていらっしゃいますが、泉さんから見た『jubeat』とはどんなゲームだと思いますか？

泉　光るボタンを直感的にたたけば成立するシンプルなゲームなので、初心者の方にも安心して楽しんでいただけると思います。でも、ゲームの譜面はいくらでも難しくできるので、コアなファンの方にももちろん、十分楽しんでいただけますよ。

『V5』、『jubeat』の泉サウンドをご本人が解説！

ここでは、泉陸奥彦氏が『GuitarFreaksV5』&『DrumManiaV5』、そして『jubeat』で作曲された楽曲について、ご本人による楽曲解説を掲載していくぞ！　ここを読んだあとにプレイすれば、いつもより泉サウンドを楽しむことは間違い無し！

それではご本人による曲解説をじっくりとご堪能あれ！

「Electric Lady」
『GuitarFreaksV5』&『DrumManiaV5』

「Electric Lady」は、60年代後半のブルース系のロックをイメージした曲です。ギターインストなので、『GuitarFreaks V5』ではギタリストになりきってプレイしてもらえたらうれしいですね。

「Power Game」
『GuitarFreaksV5』&『DrumManiaV5』

平和三部作「HEAVEN INSIDE」「Be Proud」「Wish」に続く曲として作ったものです。"Power Game"とはもちろん文字通り"力のゲーム"なんですが、"大国間の駆け引きや権力争い"などを意味する言葉でもあります。それにほんろうされる人々を憂い、その状況に憤り、より良い世界を願う、僕にとっての祈りの曲です。ゲーム音楽だけど、こういうテーマの曲があってもいいと思うんです。そして少しでも、だれかが関心を持ったり、何かを考えるきっかけになってくれればうれしいですね。

「Snow Goose」
『jubeat』

一番最初に作った曲で、『jubeat』のイメージを考えてテクノにしたのですが、ギタドラシリーズを何年もやってきたせいか、テクノっぽいシンセやリズムの音色を探すのに時間がかかりました。それにこの曲は、BPM(テンポ)が200と速いんですが、もともとはこんなに速くはなくて、たぶん160だっ

また、ほかのBEMANIシリーズは、自分のカッコいいプレイを周りの人たちにアピールするという楽しみ方がありましたが、この『jubeat』は、プレイ中の画面が周りからは見えにくいので、今まで人に見られるのが恥ずかしくてプレイできなかったという人にもおすすめのゲームでもあります。ですが、そうはいっても、うまい、すごい、カッコいいプレイをする人のことは、見ていて分かりますからね。そういう人はきっと注目されてしまいますよ（笑）。とにかく、子供から大人まで幅広い層の方に楽しんでいただきたいゲームですね。

── 収録されている楽曲については、いかがでしょう？

泉　僕が作ったのは「Snow Goose」、「Polaris」、「Happy Happy」、「I love マミー」と「天国と地獄」のアレンジ、それにシステム曲すべてです。『jubeat』はもともと、一般向けに特化した親しみやすいゲームにしようと考えていて、曲の大半をライセンス曲にしようということだったんです。そのためオリジナルは5曲ぐらいと考えていたので、作曲担当は、当初僕一人だけだったんです。そうしたら、ライセンス20曲にオリジナル1曲というラインナップで始めたロケテストが好評だったんです。うれしかったですね。そして、そのオリジナル曲「Snow Goose」の選曲率が非常に良かったので、オリジナルをもっと増やして、コアなBEMANIファンの人たちにも楽しんでもらえるようにしようということになりました。そのため当初の予定を変更して、Jimmy Weckl、Kozo Nakamura、Naoki Maeda、96ちゃんや、Y&Co.、kors k、Ryu☆といった方々にお願いして、オリジナル曲を増やして厚みを持たせていったんです。



PROFILE

泉 陸奥彦

ギタドラシリーズ初代から制作に関わっており、ギタドラシリーズにこの人あり！ とだれもが認めるコンポーザー。またギタリストでもあり、過去のギタドライブでもその華麗なギターテクニックを披露。その激しくカッコイイサウンドでファンのハートを[illegible]き続ける

── 泉さんが制作された曲ですが、ギタドラシリーズと曲の作り方に違いはありましたか？

泉　GuitarFreaksとDrumManiaでは、ギターやドラムのフレーズがそのままゲームの譜面になるので、ゲームとして面白いものにするには、そのフレーズが非常に重要になってくるんです。ギタドラシリーズでは、結構いつもそれを気にしながら作っていますね。でも『jubeat』の場合は、歌のメロディーに合わせて譜面を作っていく場合が多いので、符割を考えながら作曲しています。長い音が続くメロディーは退屈になる可能性が高いので、できるだけ避けるようにしたり、符割もなるべく覚えやすいものにするよう心がけて作りました。同じような符割が連続するメロディーって、プレイが決まる！ という楽しさや気持ち良さがありますからね。そうそう、ギターの入っていない曲でもOKでしたから、ギタドラシリーズでは作れなかったような曲も生まれたんですよね。楽曲の制作は本当に楽しかったですね。

──『jubeat』のほかにも、ここ最近BEMANIシリーズ以外の場所で楽曲制作などはされていたのでしょうか？

泉　『Jリーグ ウイニングイレブン 2008 クラブチャンピオンシップ』のサントラCDでリミックスをさせていただきました。ほかのコンポーザーが制作した曲のリミックスは最近あまりやる機会がなかったので、新鮮な気持ちで作ることができました。リミックスの場合、曲をコピーするところから始めるのですが、その際に作曲者のいろいろなアイデアや個性などが発見できて、すごく勉強になりますね。「なるほど、ここはこうやってるのか」とか「あ、このコード進行、面白いな」とか。いろいろ思いながら作っていました。ちなみにそのサントラCDには、96ちゃんやAKIRA YAMAOKAも参加しているので、興味のある方はぜひ聞いてみてください。

── それでは最後に、読者の皆さんにメッセージをお願いします！

泉　BEMANIシリーズに新しい仲間『jubeat』が加わりました。皆さんに楽しんでもらいたいと張り切っている、ちょっぴり小振りでオシャレなかわいいヤツです。皆さん、どうぞ仲良くしてやってくださいね。先輩のDDR、beatmania IIDX、pop'n music、GuitarFreaks、DrumManiaのシリーズもどんどん進化していくと思いますので、これからもBEMANIをよろしくお願いします！

たと思います。でもディレクターやスタッフに聴かせたら、もっと速くしようということになり、その場で200まで速くしたんです。こんなに速いのプレイできるのかなあ？ と思ったのですが、「大丈夫、大丈夫！」ということで。結果、皆さん楽しそうにプレイしてくれているので、大正解でした。

「Polaris」
『jubeat』

「Polaris」は2番目に作った曲で、「Snow Goose」がマイナー（短調）系のテクノだったので、その逆のメジャー（長調）系のロックにしようという単純な発想で作ったんです。ギタドラに収録してもおかしくない曲調ですよね。

「天国と地獄」
『jubeat』

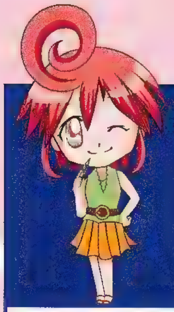
「天国と地獄」は、『jubeat』にクラシックのアレンジ曲を入れようということで選んだものです。ほかにも「剣の舞」や「白鳥の湖」なども候補として挙がってきたのですが、"とにかく有名な曲でだれでも知っているし、ゲームにしても面白そうだ"ということで、この曲に決まりました。少しコミカルなシンセの音色を使って、楽しい感じの曲に仕上げました。

「Happy Happy」
『jubeat』

「Happy Happy」は、聴く人を明るく楽しい気持ちにさせるテクノを意識して作りました。ボーカルのKi☆kiさんには、録音する時にいろいろなタイプの歌い方を試してもらったんです。その中ではキュートな歌い方が一番良かったので、そうしてもらいました。僕、こういう曲も大好きなんですよ。

「I love マミー」
『jubeat』

「I love マミー」は、ちょっと古いタイプのR&Bを意識して作りました。実は以前からこういうタイプの曲を作りたかったんです。今回、荒牧さんのソウルフルなボーカルで実現できてうれしかったですね。



白鳥 音乃
BEMANIシリーズの広報担当です。ヘッドラインでは、広報だからこその話題をお届け！ 気になったらブログもチェックしてくださいね。

BEMANI ニュースヘッドライン

NEWS 1 ポップンミュージックブログパーツの全12キャラをチェック！

機能満載のブログパーツで君のブログを彩ろう！

“ポップンミュージックワールド”にて、随時配信され続けていた、ポップンミュージックのブログパーツがついに全配信！

12人のキャラクターの中から好きなキャラクターを選んで、自身のブログに設置しよう。このブログパーツは画面をクリックすると、ポップンミュージックに関連する更新情報が確認できたり、キャラクターのカラーチェンジができる上、総合ポータルサイトである“ポップンミュージックワールド”やポップンの最新タイトルの公式サイトへアクセスできたりと機能満載！ 右に並んだ12人のキャラクターのブログパーツ画像を参考に、自身のブログにどのキャラクターを配置するのか考えよう。また、このブログパーツはi-revoはもちろん、一般のブログサービスにも設置可能なので、お気に入りのキャラクターのブログパーツを配置して、自身のブログを彩ろう。

※一部ご利用いただけないブログがございます。あらかじめご了承ください。
※設置に関する詳細はご利用のブログの管理会社にお問合せください。

選べるキャラクターは12人！



NEWS 2 pop'n music Be-Mouse プレイ楽曲ぞくぞく配信！

マウスにもなり、『pop'n music』も楽しめちゃうpop'n music Be-Mouse。インターネットで気軽に楽曲の購入ができて、毎月5曲ずつ追加されていくサービス内容も充実である。今回は新たに9月に追加された五つの楽曲を紹介！



アンセムトランス、タイムトラベル、トゥインクルダンス、フロウビート、カントリービーツといった個性的な楽曲が並ぶ9月の追加曲。そして9月はタイムトラベルが、なんと期間限定で無料でダウンロードができるぞ！ 期間は10月26日（日）までなので、このチャンスを逃さず、早めにダウンロードをしておこう。

プレイ楽曲リスト

ジャンル	楽曲名	アーティスト名
アンセムトランス	Votum stellarum	iconoclasm (djTAKA/wac)
フロウビート	CURUS	D-crew
トゥインクルダンス	エブリデイ・ラブリデイ	Togo-chef feat.Sana
カントリービーツ	今日は今日でえがったなや	とどのすけとめたろう
タイムトラベル	Rapunzel	MAKI

※"Rapunzel"が無料でダウンロードできる期間は10月26日（日）までとなります。

そのほか、BEMANIニュースは盛りだくさん！

『ポップンベストアルバム』近日予約開始予定！

コナミスタイルで近日予約開始！ 多くのファンからのアンケートから現在収録曲を検討中とのこと。数ある楽曲の中で収録されるのはどの曲か？ 至高のベストアルバムの続報を待て！

jubeatの楽曲が着うたフル(R)サイト「KONAMI♪MUSICフル」で配信中！

「Snow Goose/Mutsuhiko Izumi」や「bass 2 bass/Ryu☆」など人気曲を続々配信！ 気になる人は、ケータイから「http://mf.573.jp」へアクセス！

beatnation recordsオフィシャルサイトでスペシャルトークセッション配信！

『SYNTHESIZED』の発売を記念して、Sota FujimoriとDISC2でリミキサーとして参加したアーティストとのスペシャルトークが配信中！

ニュースの詳細は 音乃のもっと知りたいBEMANI情報通ブログ http://mp.i-revo.jp/user.php/otono/ まで

IIDX Favorite Numbers お気に入り楽曲

1st	Ristaccia	Zektbach	【228.3pts.】
2nd	EDEN	TЁЯRA	【97.8pts.】
3rd	Blind Justice ~Torn souls, Hurt Faiths~	Zektbach	【87.0pts.】
4th	scar in the earth	猫叉Master	【81.5pts】
5th	零 -ZERO-	TЁЯRA	【76.1pts.】
6th	Anisakis -somatic mutation type"Forza"-	朱雀	【65.2pts.】
7th	華爛漫 -Flowers-	TЁЯRA	【43.5pts.】
8th	REMINISCENCE	jun with Alison	【38.0pts.】
9th	VANESSA	朱雀	【32.6pts.】
10th	Digitank System	DJ Mass MAD Izm*	【29.3pts.】

☆Zektbach強し！ 連続首位記録なるか？

1st Ristaccia

Zektbach
228.3pts.

「Ristaccia」の連続首位は今月も変わらず、大差をつけて8カ月連続防衛を達成！ Zektbachも含め、10位以内にはTЁЯRA、朱雀などのアーティストによる曲がそれぞれ複数ランクインしており、ファン人気の根強さを感じさせる。新作登場まで、この上位陣は安定か？

投票者の声

GD Favorite Numbers お気に入り楽曲

1st	月光蝶	あさき	【307.7pts.】
2nd	極東史記	あさき	【89.7pts.】
3rd	ヒマワリ	RIYU from BeForU	【76.9pts.】
4th	Concertino in Blue	佐々木博史	【70.5pts.】
5th	鏡花水月楼 (GFDM EDITION)	TЁЯRA feat. 宇宙戦隊NOIZ	【64.1pts.】
6th	繚乱ヒットチャート	ギラギラメガネ団	【51.3pts.】
7th	RЁVOLUTIΦN	TЁЯRA	【47.4pts.】
8th	CaptivAte~裁き~	DJ YOSHITAKA feat. A/I	【42.3pts.】
9th	この子の七つのお祝いに	あさき	【38.5pts.】
10th	Reaching for the Stars	serena	【32.1pts.】

☆新記録元年へ第一歩！ 余裕の13ヵ月連続首位!!

1st 月光蝶 あさき

307.7pts.

今月も「月光蝶」が首位を獲得し、自己記録、ならびに当コーナーでの最高記録の更新となる、13カ月連続首位を達成！ 2年目に突入したこの記録、どこまで伸びるのか……？ 『V5』新曲群は今月は10位外ギリギリのところにおり、今後の伸びに期待がかかる。

投票者の声

IIDX Favorite Characters お気に入りキャラクター

☆セリカ2連勝！ 妹No.1決定戦!?

1st	彩葉	【186.0pts.】
2nd	セリカ	【155.0pts.】
3rd	慧靂	【108.5pts.】
4th	リリス	【100.8pts.】
5th	緋浮美	【93.0pts.】
6th	セム	【69.8pts.】
7th	夏天	【62.0pts.】
8th	エリカ	【54.3pts.】
9th	ツガル	【46.5pts.】
10th	茶倉	【31.0pts.】

1st 彩葉

186.0pts.

先々月まで3連続首位だったセリカに対し、お返しとばかりに彩葉が2連続首位を達成。そして『ROOTS26』での登場効果か、以前から固定ファンが多かった慧靂が初の3位入賞！ ちなみに彼に寄せられたコメントは、「頑張って！」などの励ましが主でした……。

投票者の声

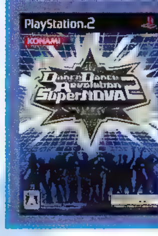
KONAMI MUSIC 月間ダウンロードランキング

1st	ゴーイング マイ ウェイ!	遠見 晃 featured by 佐野 宏晃(GuitarFreaksV5 & DrumManiaV5 Rock to Infinity)
2nd	凛として咲く花の如く	紅色リトマス(pop'n music 15 ADVENTURE)
3rd	Blind Justice ~Torn souls, Hurt Faiths~	Zektbach(beatmania IIDX 14 GOLD)
4th	Dynamis	千本松 仁(GuitarFreaksV5& DrumManiaV5 Rock to Infinity)
5th	Echoes	猫叉Master(pop'n music 16 PARTY♪)
6th	鏡花水月楼 (GFDM EDITION)	TЁЯRA feat. 宇宙戦隊NOIZ(GuitarFreaksV5 & DrumManiaV5 Rock to Infinity)
7th	この子の七つのお祝いに	あさき(神曲)
8th	華爛漫 -Flowers-	TЁЯRA(DanceDanceRevolution SuperNOVA)
9th	神曲	あさき(神曲)
10th	Snow Goose	Mutsuhiko Izumi(jubeat)

フェイバリットナンバーズ&キャラクターズ投票募集中！

『IIDX』と『ギタドラ』で自分が愛する曲やキャラへの想いを、ぜひ当方に！ 「フェイバリットナンバーズ&キャラクターズ」では、毎月皆さんからのBEMANI愛一色の熱い投票をお待ちしています。

投票は本誌アンケートハガキの「自由欄」にて、一度に各部門のマイフェイバリットな1位～3位を選んで投稿も可能です。投票対象へ寄せる応援コメントもあるとうれしいです！ 今月も投票者限定のプレゼント特別抽選枠をご用意していますので、奮ってご応募を！



今月は投稿者の中から PS2版『DanceDanceRevolution SuperNOVA 2』を2名様にプレゼント！

こなみっくす リレーコラム

第32回 亥

にゃぐわっ！ 亥です。ギタドラチームでデザイナーをしております。ごく一部では「ギタドラデザイナーでありながらポッパー」として通っている私ですが、ポップン以外の音ゲーもちょくちょくプレイしています。

今回は私と音楽ゲームの出会いについて書いてみたいと思います。

まず、初めて音楽ゲームと出会ったのが家庭用beatmaniaでした。弟がソフトを買ってきて、家で一緒にプレイをしていました。曲は「LOVE SO GROOVY」がお気に入りでした。

そして次に出会ったのが、pop'n music。こちらはボーリング場に隣接されてたゲームセンターでプレイしました。友達四人で一つの筐体を囲み、わいわい言いながらプレイしていましたね。

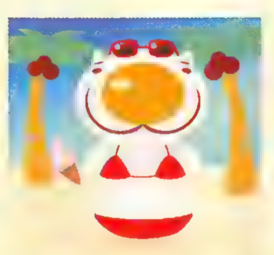
beatmania IIDXもプレイしましたよ。初めてゲームセンターでプレイしたのは5th styleの時だったかな？ 初めてクリアした曲は「Remember You」だったと思います。ちなみに私は左皿派です。

そして意外とプレイするのが遅かったのがGUITARFREAKSとdrummaniaでした。初めてギタドラに触ったバージョンはGF10&dm9でした。ゲームセンターに行くとその日がたまたまGF10&dm9の稼働日で、ゲームセンターのお兄さんがせっせと筐体のセッティングをしていたのを覚えています。そして初めてプレイした曲は"pot-pourri d'marmalade"。う～ん、懐かしいです。

今でもこうして思い出せるのは、やっぱり自分の中で音楽ゲームの存在がすごく大きいということですね。音楽ゲームに出会ってなければ、今こうしてここでコラムを書く事も無かったと思います。

ユーザーの皆さんもそれぞれ音楽ゲームとの出会いがあると思うのですが、そういうのをたまには思い出して、当時を振り返ってみてはいかがでしょうか？ これから先も皆さんに一つでも多くの思い出を残していけるよう、頑張っていきたいと思います。ありがとうございました！

さて次回はポップンチームで活躍中のeimyさんにバトンタッチ!!



次回は eimy さんが登場！

トップランカーの技術と思考を徹底分析!

BEMANI トップランカー決定戦2008

KONAMI OFFICIAL

各タイトルのトップランカーたちに直撃する当コーナー。5回目となる今回は、DDR部門でトップランカーとなったMICHに迫る。

INTERVIEW with TOP RANKER

揺るぎない自信を持ちつつ勝つために考え抜いたプレイヤー

MICH DanceDanceRevolution Super NOVA 2



PROFILE

「BEMANIトップランカー決定戦2008」において、中国・四国地域から勝ち上がってきた。予選から決勝まで群を抜く強さを発揮し、ほかのプレイヤーに圧倒的な実力差を見せつけて勝利。その揺るぎない自信と独特のキャラクターで、最終決勝では独自のマイクパフォーマンスで会場を盛り上げてくれた。

勝利の裏には考え抜かれた作戦があった

——まず、改めてトップランカー決定戦2008で優勝したときの感想をお聞かせください。

MICH　まあ優勝するのは分かっていたのですが、表彰式が緊張しちゃって大変でしたね（笑）。裏でずっとⅡDXの決勝が終わるまで待っていたんですが、その間に喉がすごく乾くし、声が枯れるほどでしたね。本当に一番緊張しました。

——優勝するのは分かっていたということですが、参加する前の意気込みはどうでしたか？

MICH　DDRは今回初ということで、参加する前から優勝はだれにもやらないって思っていました。

——参加するに当たって、どれくらいの練習をしたんでしょうか？

MICH　オンライン予選と地域予選、最終決勝があったわけですけど、オンライン予選はたぶん僕より練習した人は居ないんじゃないかっていうくらい練習しました。おそらく、一番厳しかったのがそのオンライン予選だったと思います。僕の地域（中国・四国地域）は厳しい地域ではありましたが、自分の地域には目もくれず、とにかくオンライン予選で全国1位を取った後、わざと地域予選で2位を取ったんです。これはワイルドカードのシステムが絡んでくるんですけど、各地域の中で2位になった人の中で、オンライン予選のスコアが一番高い人がワイルドカードで最終決勝へ進めるという方式でした。このルールを利用して、実は近畿でどうしても勝ちたいプレイヤーが居たので、そのプレイヤーにとにかく勝つことを狙っていきました。

——となると、あらかじめ作戦を立てていたと？

MICH　はい。だからこれは作戦勝ちだと思っています（笑）。もちろんある程度余裕があったからできたことだとは思いますけどね。まあ周囲から「地域予選2位になったときの言い訳やろ？」みたいなことも言われましたけど、理由を知ってる人は作戦だってちゃんと分かってくれましたね。

——そして向かえた最終決勝。DDRは課題曲が決まっていましたが、課題曲はいかがでしたか？

MICH　僕は普段レベルの低い曲が好きで、低いレベルの曲で高得点を狙う方なので、あんまり難しい曲は好きじゃないんですよ。だから内心「MAX300」や「Pluto」はプレイしたくないなあって思ってましたし、「Pluto」に至っては課題曲に挙がる前はほとんど練習してなかったくらいです。でも、課題曲になっちゃったから仕方ないなっていう感じで練習しましたね（笑）。

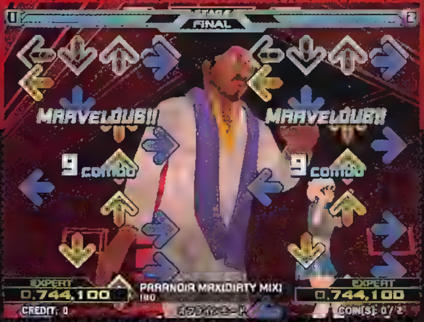
——実際に会場でプレイしてみたときの気持ちや、会場の雰囲気などはいかがでしたか？

MICH　ほかのプレイヤーにも聞きましたけど、みんなかなり緊張していたと思います。もちろん僕も緊張していて、地に足が着いているのかどうかっていくうくらい緊張していました。見てる人たちも100人や200人じゃないですからね。その中でも、選曲した後からプレイスタートへ切り替わるまでの間に会場がシーンとしていて、あれはほんの短い時間でしたけど、とにかく緊張感がすごかったですね。でも普段滅多に味わうことができない体験だとは思うので、そういう意味では楽しかったですね。

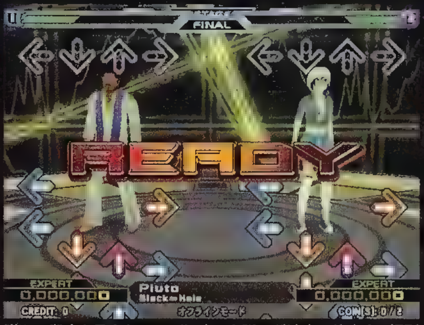
——そんな中見事優勝を勝ち取ったわけですが、優勝したポイントはどこにあると思いますか？

MICH　ルールをしっかり把握して、ルールに裏があるならその裏を突くし、勝てるためなら何でもやる。だから僕が優勝したのは、何でもやった結果ですよね。でもやっぱり最大のポイントはオンライン予選だと思っています。オンライン予選では過去に無いくらい練習した部分でもありましたし、勝ち残っていくための作戦もしっかり仕込んでいきましたから。

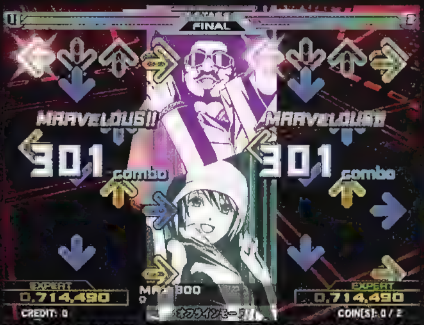




中盤～終盤は難度が高いものの3曲の中では最も簡単な曲。それだけに小さなミスが順位に影響しやすい。



譜面の難度も最高クラスの曲。中でも譜面が途中で停止する場所やタイミング、時間などを覚えているかがポイント。



BPM300の高速譜面。そのスピードに加え、譜面全体もかなり高難度。終盤の結果がスコアに大きく影響する。

上達のカギは"正確な足運び"を常に考え抜くこと

── DDRを始めたのはいつごろですか？

MICH　たしか、1999年12月29日だったと思います。僕は家庭用からで、ゲーセンでは『3rdMIX PLUS』～『4thMIX』あたりですね。

── 家庭用でDDRを始めたきっかけは？

MICH　あんまり運動しない方だったので、ゲームができて運動もできるしいいなと思って始めました。それに、ゲーセンでプレイするのは恥ずかしいけど、家庭用なら恥ずかしくないしと（笑）。それでプレイしてみたら面白過ぎてすぐにハマりましたね。

── DDRシリーズで好きな曲はどんな曲ですか？

MICH　日本語の曲が好きで、日本語のボーカルが入っている曲が好きなんですよ。DrumManiaでもⅡDXでも日本語曲大好きです。だからDDRでも小坂りゆさんとかTËЯRAとか大好きですね。

── では好きな譜面や苦手な譜面は？

MICH　好きな譜面は、簡単な譜面と単調な譜面ですね。単調といっても例えば「PARANOiA」とか、要するに8分譜面です。その延長として、最近は延々16分が流れてくるような譜面が好きです。まあEDITなんですけど（笑）。苦手というか、難しいと思う譜面なら"覚える譜面"ですね。今回課題曲でしたけど「Pluto」みたいな譜面は覚えるのが大変なので辛いです（笑）。

── DDRの練習方法はあるんでしょうか？

MICH　僕はとにかく無理な足運びをせずに、「楽」譜面をひたすらプレイしていきました。「楽」譜面が理想的な足運びで確実に踏めていければ、スピードが速くなってもしっかり踏めますよ。流れてきた譜面の正解（理想的な足運び）を考えて、その正解を自分でトレースしてプレイするんです。

── プレイしなが足運びを考えていくと。

MICH　そうですね。基本的なことですけど、これを続けていった結果が今の僕です。

── DDRの初心者プレイヤーに向けてのアドバイスにもなりますね。

MICH　そうですね。ゲーセンでプレイしづらいようなら、家庭用を使って手で練習してもいいと思います。手でプレイしながら足の動かし方をイメージしていくといいと思いますよ。

── トップランカーとなった今、これからの抱負や目標は何でしょう？

MICH　DDRは日本だけではないので、日本一の後はやっぱり世界一を目指したいですね。

── では最後に、トップランカーを目指しているプレイヤー、もしくは打倒MICHさんというプレイヤーに対して、一言お願いします。

MICH　残念だな。この俺が生きている限り、だれもDDRトップランカーにはなれない。

トップランカー分析

～MICH編～

トップランカーに上り詰めたプレイヤーの土台には、練習と努力という二つのポイントが必ず共通している。これは過去4回当コーナーでインタビューしたトップランカーたちの話を読めばすぐに察しがつくだろう。今回のMICHもそこにもれず、練習量も努力も人一倍している。そして、その結果が自分の自信となって現れ、それが大きなプレッシャーにもつぶされることの無い強い精神力を構成していたのだろう。「努力するの嫌いなんですよ」とインタビューでは話していたが、彼が自分の実力に大きな自信を持っているのも、根底にある並はずれた努力と練習量の裏付けといえるだろう。

しかし、今回のインタビューで一番強く感じたことは、その努力や練習量といった部分ではなく、ほかのトップランカーたちからはあまり挙がらなかった「勝つための作戦」という点。彼はオンライン予選が最大のポイントと見越し、だれよりも練習したと話していたが、その練習とは別に大会全体のルールを細部まで理解し、把握した上で、自分にとって脅威となるプレイヤーに勝つための作戦を練っていた。

どんなに実力のあるプレイヤーでも、不安や焦りは必ず出てくるもの。そうした不安や焦りを少しでも減らしていくための努力というものも、プレイヤーレベルがどんどん底上げされていく今後は、多かれ少なかれ必要になってくるのではないだろうか。

今大会は公式大会だったが、全国では店舗規模の小さな大会も多く開かれており、それぞれ開催される大会毎に、ルールは若干異なってくることも多い。そうした大会で、全体を見渡す大きな視野と、その中で自分に有利なルール、不利なルールを見極め、それに対する対策や作戦などを考えていくことも、勝つためのポイントとして覚えておくといいだろう。

DDRシリーズは日本国内だけでなく、世界規模で競えるタイトル。世界一を目指したいという彼を今後脅かす存在が現れるのかどうか、そして彼が世界一へ上り詰めることができるのかどうか、これからのDDRシリーズに注目したい。

ポップンミュージック16 パーティー♪

pop'n music PARTY♪

パーティーは終わらない！

新曲もすべて登場してパーティーも大盛況。今月はそんな今だからこそ楽しみたい「NET対戦」や「ランダムコース」などのとっておきの遊び方をどーんと紹介！　そしてポップンミュージック10周年の記念としてクイズを出題！　あなたはどんな楽しみ方でパーティーに参加する？

ポップンミュージック16 PARTY♪
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：音楽シミュレーション
■操作方法：5ボタン／9ボタン
■発　売　日：2008年3月24日（稼働中）
■使用基板：—
Text：ねむにゃん



ポップンクイズ

君は分かるかな？

ポップンミュージックにまつわる8問の問題を用意したよ。分かる人ならすぐにわかる問題から意外と迷う問題まで幅広く出題されているよ。さあ何問できるかな？



Q1
今年で10周年。では初代ポップンが稼働開始したのはいつのこと？

① 1998年9月
② 1998年8月
③ 1998年10月

Q2
いろいろなゲームの曲が遊べるポップン。この中でポップンの曲として使われたゲームはどれ？

① 月風魔伝
② グラディウス
③ 実況パワフルプロ野球

Q3
ポップンではレベルが3～43までと幅広くあるけども、一番曲数の多いレベルはどれ？

① 58
② 18
③ 28

Q4
ではズバリ、ポップン16で遊べる曲は全部で何曲？

① 580曲
② 680曲
③ 780曲

Q5
ポップンの代名詞となっているオジャマ。今回の新オジャマ二つを入れると超チャレンジモードで選べるオジャマは全部で何種類？

① 53種類
② 48種類
③ 58種類

Q6
ここからはキャラクター共通点クイズ。タイマー、プリティ、ミミの共通点は？

① 担当曲にEXがひとつもない
② 女の子
③ うさぎの耳

Q7
つぎはこの三人。おんなのこ、椿、育江の共通点は？

① キャラクターの担当デザイナーが同じ
② 担当曲が同じアーティスト
③ 担当曲が隠し曲

Q8
最後はこの三人。リデル、スミレ、オフィーリアの共通点は？

① 全員黒い髪
② 担当曲が複数ある
③ 初登場が家庭用ポップン

解答が気になる人はP108へ！
君は何問正解しているかな!?

まだまだ終わらない
ポップンパーティー

NET対戦を楽しもう！

全国のプレイヤーとリアルタイムでふれあえるNET対戦。NET対戦オリジナルの要素もあるので、今までチャレンジモードしか選んでなかった人もこの機会にぜひ挑戦してみよう！

NET対戦のルールをおさらい

初めての人に向けてここでNET対戦のおさらい。NET対戦は三人のプレイヤーでスコアを競うモードだよ。それぞれのプレイヤーが1曲ずつ選曲をして合計3曲でのスコア勝負。また、三つのオジャマを装備することができ、曲の途中でポップ君とは別に降ってくる相手のアイコンが付いているオジャマポップ君をたたくとその相手にオジャマを飛ばすことができるんだ。こうして3曲をプレイして最終的に合計得点が一番高かった人の勝ちというルールだよ。



オジャマはもちろん相手も使ってくるよ。マッチング画面で相手のオジャマを確認しておこう。



プレイヤーの腕前によってクラス分けがされていて、おすすめもしてくれるので自分に合った場所で挑戦してみよう。

隠し曲も全解禁!! すべての曲でレッツバトル！

今までのNET対戦では選ぶことができなかった「あつまれ！　ポップンパーティー♪」のイベントで隠し曲だった28曲も全部選べるようになっているので、新たな選択肢としてぜひ選んでみよう。

もちろんポップンにはたくさんの曲があるから「いつも遊んでいる自分の大好きな曲」、「コンボやスコアが狙える自信がある曲」、「装備したオジャマの効果をうまく使うことができる曲」など、作戦に合わせていろんな曲が使えると良い感じ。対戦を通していろいろ試しながら「これだっ！」という曲を探してみよう！


隠し曲を出した時から「この曲をNET対戦で使いたい!」と思っていた人も今なら好きなだけ選べるよ。

オススメジョブとオジャマの組み合わせ

戦士

今回はたくさんあるジョブの中からシンプルで使いやすい二つのジョブを紹介するよ。戦士は攻撃にも守りにも優れているジョブ。戦士だけが使える“道連れ”、“リフレクション”をうまく使って相手のオジャマを阻止しよう。“鉄壁の守り”が発動すれば道連れのときでも自分のオジャマだけ短くなるのでおすすめ。ほかのオジャマも組み合わせて試合の流れを見ながらオジャマを送った方がいいのか、守りに徹した方がいいのかを判断することができれば、立派な戦士の仲間入り！

リフレクション


リフレクションを使えば、相手プレイヤーからのオジャマを跳ね返せるよ。ただし、発動中はオジャマゲージがたまらないので注意！

魔道師

魔道師は戦士とは反対にオジャマをガンガン飛ばしたい人におすすめのジョブ。“大いなる英知”が発動すれば相手二人にオジャマを送ることができるので、パワープレイで攻めていこう。オジャマコンディションが高いオジャマを装備していれば、オジャマを使える回数がさらに増えるので、“オススメ”の項目からオジャマカスタマイズしてみるのも作戦の一つ。慣れてきたら曲のどのタイミングで送ればさらに効果的かも考えられるとより強い魔道師になれるよ！

ポップ君の竜巻


ポップ君の竜巻が目隠しとなるオジャマだよ。“大いなる英知”が発動すれば一気に一位に躍り出ることも!?

称号を集めよう！

今回のNET対戦のもう一つのお楽しみがこの称号システム。いろいろな条件を達成すると、どんどん称号が集まっていくよ。もらえた称号は戦績の項目で自由に変更ができるのでお気に入りの称号を選んで相手にアピールしてみよう。称号の条件は戦い方や使っているキャラクター、オジャマ、遊んだ日など多種多彩なので、友達や相手の称号を見ながら試してみよう！



称号の内容も戦い方から好きなアーティストのアピールなど個性豊か。コメントとセットで使ってみるのも面白いかも。

まだまだ終わらない
ポップンパーティー

ランダムコースで運試し!?

エキスパートモードにあるランダムコース。目立たないところにあるけれど、実はいろいろな遊び方ができちゃう楽しいコースだよ。運試しに、腕試しに、ぜひ挑戦してみよう!

ポップン15からエキスパートモードに登場したのがこのランダムコース。名前の通りどんな曲が出るのかはお楽しみなのがこのコースの特徴。ランダムコースに合わせてから緑ボタンを押すと5～43まで好きなレベルが選べるよ。エキスパートモードのゲージはミスをしてしまうと大きく減ってしまうので、最初は自分の腕前より少しやさしいレベルから試してみるのがおすすめ。目指せ4曲クリア！



普段のプレイではどうしても選曲がかたよってしまうもの。そんなときこそランダムコースの出番だよね。

ランダムコースのメリット

腕試しに最適!

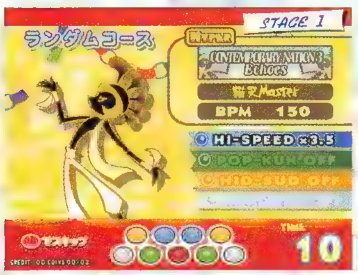
ランダムコースは普段と違って途中で終わってしまうこともあるから曲の中盤でもハラハラドキドキ！　いつも挑戦しない曲に出会えることもあるので、どんな曲でもクリアできる力がついてくるかも。腕試しにチャレンジしてみよう。曲は毎回ランダムで登場するから同じレベルで何度も挑戦してみても面白いよね！



エキストラステージに似たゲージで、コンボが続くとすこしずつ回復するよ。一つでも残っていればクリア。

NET対戦の予行練習にも!?

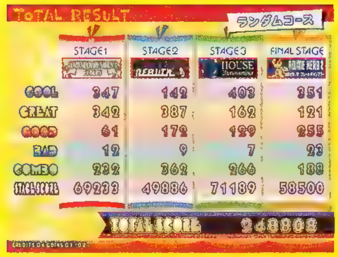
ランダムコースのあるエキスパートモードはCOOL判定。さらにどんな曲が来るか分からないといった意味ではNET対戦にそっくり。実際に対戦する前にランダムコースを使ってみるのもいいかも。特に自分のクラスで選べる曲の中でクリアできない曲があるかどうか、上限ギリギリのレベルを指定してみて確かめてみるのも良い練習になるよ。



NET対戦で相手プレイヤーがどんな曲を選んできても、慌てないようにランダムコースで練習しよう。

ランダムコースの決まりごと

ランダムコースは指定したレベルの二つ下の曲から指定したレベルの範囲で少しずつ難しくなっていくんだ。曲ごとのクリアマークは残らないのは少し残念だけど、コースとしては残るのでマークがつくように頑張ってみよう。ハイスコアは残るので、記録更新も狙えるかも？



	STAGE1	STAGE2	STAGE3	FINAL STAGE
COOL	347	142	403	351
GREAT	342	387	162	121
GOOD	61	172	129	255
BAD	12	9	7	23
COMBO	232	362	266	188
STAGE SCORE	69293	49886	71189	58500

TOTAL SCORE 248868

いつもと違う緊張感で挑戦できるのでちょっと新鮮な感じに。



同じレベルのコースを成功させ続けると連勝記録が残るよ。いろんな曲に負けないように目指せ大記録!

ポップンクイズ 解答

前のページのポップンクイズの正解をちょっとした解説とともに紹介するよ。全問正解した人はポップンマスターとして自慢できるかも!? 正解を見てもうまく思い出せなかった人は実際に遊んでみて確認してみよう！ さあキミはいくつ正解したかな?

Q1 10年ということは中学生が大学を卒業しちゃうぐらいの期間。「画面との目線が変わった!」という人もいるのでは？ **A.①**

Q2 グラディウスがテーマの曲は2曲収録されているね。今後もいろいろなゲームからポップンワールドに遊びに来てほしいよね。 **A.②**

Q3 ちなみにLv18が87曲で残りは80曲。ポップンプレイヤーの壁になりそうなところで曲が多いのはうれしいよね。ランダムコースにも挑戦だ! **A.②**

Q4 なんと780曲。1日3曲やったとしても半年近くかかる計算……次の10年でさらに増えると思うととても楽しみになるよね。 **A.③**

Q5 ポップン5から始まったチャレンジモードのノルマはオジャマ以外も盛りだくさん。どれを選ぶか迷っちゃうよね。 **A.①**

Q6 これは簡単だったかな？　実はこの3人はポップン2ではすでに登場していたという共通点もあったりするんだよ。 **A.③**

Q7 3人ともギタドラでも大人気のあさきさんの曲を担当しているね。残りの選択肢だとどちらも仲間外れが一人できてしまうよ。 **A.②**

Q8 今回は家庭用ポップンで登場した曲も隠し曲としてたくさん収録されたよね。家でもお店でもレッツポップン! **A.③**

君は何問正解したかな?

- 0～3問 もっとがんばろう
- 4～6問 もう少し!
- 7～8問 ポップンマスター

いきなり企画

編集者 vs. ライター ガチンコ店内対戦！

友達同士でポップンをプレイするときは店内対戦も楽しいよね、というわけで、店内対戦の面白さを全て伝えるべく、編集者vsライターで対戦してみました。いつもとは違い今回はライバル。はたして勝負の結末は――？

同じ店での対戦だからこそ熱い戦いもある！

この対戦の発端は新人編集の「HARA」と初顔合わせした時のこと。ポップントークに花が咲き、クリア曲数などの腕前がほとんど変わらないことから「せっかくだから店内対戦で勝負してみましょう」というちょっとした事から。

いざ、実際に対戦することとなり、お互い手抜き無しのガチンコ本気勝負という流れに。お互いのオジャマカスタマイズはオススメジョブのところでも紹介した"道連れ"を使った攻守両方の作戦ができるオジャマを「ねむにゃん」が、対する「HARA」は"オジャミックス"を使って一気に勝負をつけるオジャマを選択。もう一人のCPUは「えれ麺つ」が参戦。顔ぶれがそろったところで試合開始！

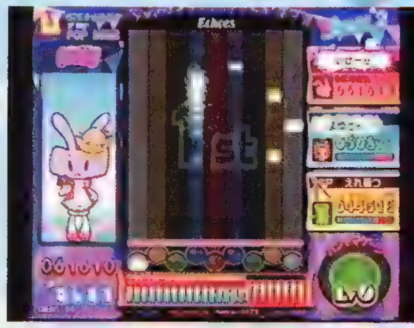
まずは1曲目。「ねむにゃん」リクエストの"フォールスメルヘン"から。同時押しの多い曲はオジャマを送ったときも効果が大きいのでどんどん攻撃。しかし、ここで「えれ麺つ」が"上下さかさま"、「HARA」が"HELL"を同時に「ねむにゃん」に攻撃！ さすがに二人からの集中攻撃にゲージが相当減ってしまったものの、曲の中盤だったためなんとか盛り返して1曲目終了。

2曲目は「HARA」リクエストの"コンテンポラリーネイション3"。しかし、この曲は「ねむにゃん」の得意曲でもあり、まさかの選曲ミスとなった展開となった。「ねむにゃん」が有利な展開になると思いきや、ここで「えれ麺つ」が大活躍。「えれ麺つ」はジョブが"レンジャー"だったので"トラップ"の効果で攻撃を受けたプレイヤーのオジャマゲージが減ってしまう。オジャマゲージがLv3までやっとたまった瞬間に攻撃を受けてなかなかチャンスを作れない展開。しかし得意曲ということもあってか「ねむにゃん」がスコアで大差をつけて2曲目が終了。

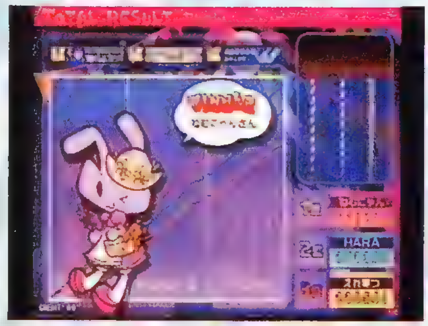
3曲目は「えれ麺つ」リクエストの"ホラー"。懐かしい曲が遊べるのも対戦の良いところ。EXはミスをしやすいポイントが多いので慎重にプレイしたいところ。「ねむにゃん」はここでは主に"道連れ"を使い、守りの態勢で3曲目を切り抜けたのだった。

そして結果発表。2曲目で大差をつけられたのが効いて「ねむにゃん」の勝利。スコアで大差をつけたあとも、"道連れ"を駆使してリードを守り切ったのが勝因といったところ。

この企画をやってから編集者とライターとの絆が深まり、特に編集「HARA」は「ねむにゃん」をぽぷともに登録したとのこと。リベンジはなるか……。



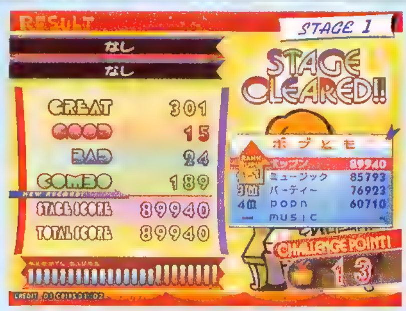
苦戦しつつもなんとかLv3オジャマで攻撃。今回オジャマのタイミングが一番上手だったのは「えれ麺つ」でした。



今回はこんな結果に。結果を踏まえた上で、曲やオジャマを変化させて作戦を変えられる三本勝負にしても面白いよね。

みんなで切磋琢磨 ポプとも

今回のポップンから追加された「ポプとも」の機能を使うとお友達同士でスコアを比べることができるようになるよ。チャレンジモード、超チャレンジモードともに別々に比較できるのでだれでも楽しめるよね。ポプともの機能を使うためには、まず携帯サイトのコナミネットDXに入る必要があるよ（詳しくは公式HPを見てね）そしてお友達のポプともIDを携帯から登録すれば準備完了。ゲーム中の選曲画面で白ボタンを二つ同時押しすることで登録したポプともとのランキングを表示することができるよ。いつも一緒に遊んでいるお友達、ライバル関係なあの人ともポプともになってお互いのスコアが上がるように切磋琢磨して楽しもう。最大四人までアクティブ状態として画面に表示させることができるので、たとえば得意な譜面がバラバラなお友達四人を登録して、それぞれでその得意な人と勝負するという遊び方もおすすめ。ライバルがいることで、一人でスコアアップを目指すよりずっと楽しくなるし、結果的にスコアも上がっちゃうかもしれない「ポプとも」機能。どんどん活用していこう！



曲が終わるとリザルトの表示の後にポプとも内でのランキングが表示されるよ。君は何位かな？

今回勝負した編集者「HARA」とライター「ねむにゃん」のポプともIDを大公開！ 主に超チャレンジモードでプレイしているのでヘビープレイヤー向けだけど、ポプともの枠が空いている人は参考スコアとして使ってみてね。

プレイヤーネーム:HARA
主なネット対戦部屋:神々の聖域
ID:0646-5013-7542
ねむにゃん
主なネット対戦部屋:神々の聖域
ID:5174-5001-5014

これからはBATTLE MODEの時代だ！

10／1～10／31にかけて開催される「BATTLE STONE争奪戦」により、熱い闘いが始まる「BATTLE MODE」。今回は争奪戦に向けて、「BATTLE MODE」で有利に闘う方法を紹介するぞ！

GuitarFreaksV5 Rock to Infinity
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：ギターシミュレーション
■操作方法：3ボタン＋ピッキングレバー
■発売日　：2008年6月18日（稼働中）
■使用基板：――

DrumManiaV5 Rock to Infinity
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：ドラムシミュレーション
■操作方法：5パッド＋フットペダル
■発売日　：2008年6月18日（稼働中）
■使用基板：――

Text：ダディ木村

BATTLE STONE争奪戦ついに開始！

「BATTLE STONE争奪戦」とは、その名の通り相手の「BATTLE STONE」を奪い合う闘いだ。争奪戦開催期間中は、プレイヤーは全5色の中からランダムでグループ分けされる。その間、お互いの色の石をかけて戦うことになるのだ。バトルに勝利すれば相手に対応した色のストーンをゲットでき、全5種類のストーンを集め「COMPLETE」を達成させることが争奪戦の目的となる。

「COMPLETE」を達成すれば、様々な特典を得ることができる。「COMPLETE」の条件を満たすためには、バトルに勝利して相手プレイヤーからストーンを奪う必要があるのだが、最初は2種類の色のストーンを。その後は、3種類、4種類……と、少しずつ増えていく。「COMPLETE」を繰り返すにつれてその条件は徐々に厳しくなっていくのだ。そのため、条件の厳しい「COMPLETE」を達成すればより良い特典を得ることができる。「COMPLETE」を目指して、「BATTLE STONE」を集めよう。



「COMPLETE」によって、さまざまなうれしい特典を得られる。新たな曲が解禁されるなんてことも!?



画面中央の穴を2つ色のストーンで埋めることによって「COMPLETE」に近づく。同じ色では不可なので注意。



異なった色のストーン2種類を集めることによって、最初の「COMPLETE」が達成される。



「COMPLETE」を達成すると次の「COMPLETE」に必要なストーンの数も増えていく。

GRAND CHAMPIONSHIP予選曲が解禁！

流氷の去りて

あさき　BPM:150～159

プレイヤー待望のあさき新曲"流氷の去りて"が、このほどついに解禁された！「GRAND CHAMPIONSHIP」の予選曲となっていた本楽曲は、その厳しい参加条件からなかなかプレイが難しかった。そのために歯がゆい思いをしたプレイヤーもいただろうが、ついに自由にプレイできるようになったのだ。あさきらしい楽曲といえそうだが、譜面はこれまでのあさき曲にはあまり見られない形なので注意しよう。



シンバル・ハイハットの連打や連続でのパスなど、コンボが切れやすい要素が多くあるので気をつけよう。

難度表

譜面難度	BSC	ADV	EXT
DRUM	39	71	88
GUITAR	33	43	77
BASS	32	42	-
OPEN	34	44	78

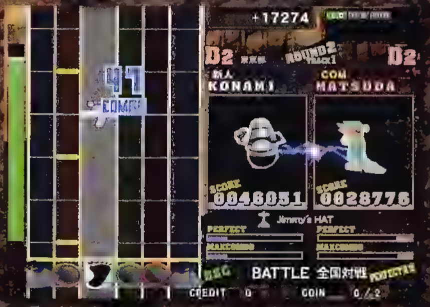
はみだしギタドラ情報
BATTLE STONE争奪戦では5色の属性に分けられるが、自分がどの色に属しているかはSELECT MUSIC画面で確認できる。方法はギターフリークスはGボタンを押しながら、Bボタンを押す。ドラムマニアならBASS→HI-HAT→BASS→HI_HATの順でたたくと見られるぞ。

BATTLE MODE指南

「BATTLE STONE争奪戦」が開催されれば、勝利にこだわることが多くなるだろう。今号では、「BATTLE MODE」でより勝率を上げる方法を紹介するぞ。

自分の腕前と曲に合った得点計算方式を選ぼう！

「BATTLE MODE」で強いプレイヤーは、当然スキルが高いプレイヤーだろう。だが今作では、「BATTLE RATING」によって近いレベルのプレイヤーと対戦しやすい。つまり、設定やアイテムを有効利用し、自身のスキルに「＋α」できれば勝率は上がるはずだ。そこで、まずは得点形式を自分に合ったものに変更することから始めよう。得点形式には、「通常時と変わらないもの」・「PERFECT数を重視したもの」・「COMBO数を重視したもの」の3種類がある。これを自分に合ったものに変更しておくだけでも、スコアが上がる可能性がある。例えば、「得意な曲はあるが切れどころが安定しない」場合はPERFECT重視、「コンボは繋がるが、連打などでGOODが多い」場合はCOMBO重視。といった具合に、自分の傾向を判断してスコアが伸びるように得点形式を変えてみよう。



PERFECT重視の場合は、COMBO数に影響されにくい代わりに、PERFECT数の影響が大きい。正確な入力が要求される。



逆にCOMBO重視の場合は、PERFECT数の影響が少なくなり、COMBO数の影響が大きい。うまくさばけるかが大事になる。

得意曲を作ろう！

「BATTLE MODE」では、ほかのプレイヤーより得意だといえる曲を作れると非常に有利に戦える。そういった曲があれば、自分で選んだ曲でスコアに差をつけられるからだ。また、その曲がどういう風に得意かによって、得点形式やアイテムを調整しておくといい。自分のスコアの高い曲を底上げすれば、スコアの合計値も大きくなるぞ。「BATTLE MODE」での勝率を高めるために、ほかのプレイヤーより得意な曲を作っておこう。その上で得意曲を練習し、だれにも負けない一曲と呼べるまでになれば、勝率は大きく上がるだろう。



得意な曲が、ほかのプレイヤーが苦手としている曲であれば、その効果はより一層強くなるぞ。

BATTLE ITEMを活用して勝利をつかめ！

得点形式を自分に合ったものに変え、得意な曲を作ったら、次は今作から追加された「BATTLE ITEM」を活用してみよう。アイテムにもさまざまなものがあるが、自選曲に影響するものがほとんど。また、バトルでのスコアそのものに関わるアイテムは、「PERFECTに関わるもの」もしくは「COMBOに関わるもの」であることが多い。やはり自分に合った・自選曲に合ったアイテムを装備したいところだ。PERFECTを取り続けることが得意なプレイヤーは、それに関わる有利なアイテムを選ぶなど、得点形式と組み合わせれば、BATTLEを有利に進められること間違い無しだ。



使えば消費してしまうアイテムがほとんどなので、一番多く利用するアイテムを買いだめておくといい。

Izumi's PICK

"Izumi's PICK"は自選曲のWAILING BONUSの得点が4倍に跳ね上がるアイテムだ。WAILING BONUSはワイリングしたときのコンボ数×3点(BATTLE時)という計算式があるため、コンボをつなげればつなげるほど効果が高くなるぞ。ワイリングが多い曲で何度も恩恵を受けてBATTLEを有利に進めるか、ワイリングは少ないが、そこまでコンボをつなげて一気に逆転を狙うのか、幅広い使い方ができる便利なアイテムだ。



前号で紹介したディレイワイリングを使えるようになればより高得点を狙える。細かい技術で相手の得点に差をつける。

SPIRITS TUNER

「自選曲のGREATの得点が、PERFECTと同じになる」という効果を持つ。こちらは弱点を補う形で役に立つだろう。COMBOをつなぐのは得意だが、PERFECTを取り続けることは苦手といったプレイヤーが利用したとき、非常に高い効果を発揮するアイテムだ。

ただし、戦略アイテム全般にいえることだが、相手にもこのアイテムの恩恵を受けることがあるため、選曲を間違えると、相手が有利になることもある。



このアイテムを利用した上で、得点形式をPERFECT重視にするなどの戦略も有効かもしれない。

はみだしギタドラ情報局 BATTLE ITEMの中にはいろいろな種類があり、BATTLEに直接影響を与えるのが戦略アイテムである。そのほかにも画面にオブジェクトが配置されたりする演出アイテムやプレイ画面を自分好みにカスタマイズできるカスタムアイテムがある。

BASEBALL HEROES 2008 制覇

ベースボールヒーローズ2008【SEI-HA】

大幅リニューアルで球"秋"開幕!

ベースボールシリーズ最新作である『ベースボールヒーローズ2008 制覇』。新要素を予習して、稼働に備えよう!

ベースボールヒーローズ2008 制覇

- ■メーカー：KONAMI
- ■ジャンル：野球トレーディングカード&オンライン対戦マスビデオ
- ■操作方法：専用コンパネ+トレーディングカード
- ■発売日：10月稼働予定
- ■使用基板：—

※画面は開発中のものです

Text：マンモス丸谷

新要素を予習して「BBH 2008」にそなえよ!

シリーズ4作目となる『BBH 2008』。第一報となる今回は勝敗を左右する新要素を紹介するぞ。また、気になるBBH3からの引き継ぎデータは右の通りだ。監督ランクの引き継ぎは基本的に前作BBH3と同様だが、大将位以上はそのまま引き継がれるようになった。全国大会の最高位や異名はそのまま引き継ぎ可能だ。

引き継ぎデータに関して

- ・所属球団
- ・所属選手
- ・監督データ(通算成績、監督ランク)
- ・選手データ(通算成績、最高成績、選手レベル)
- ・全国ペナントレース最高順位
- ・全国大会成績

NEW 2軍枠の追加で自由度アップ

2軍が新設されて計35枚もの選手カードの登録が可能に。戦略の幅が大きく広がった。



2軍の特徴

- ・経験値がたまる(ただし一定の値まで)
- ・2軍登録中はモチベーションが50%に近づく
- ・7枚まで登録可能。
- ・一軍再登録には6試合必要

育成に差をつけろ!

試合に出さなくても経験値が蓄積されるのが最大の特徴。また大幅に下がったモチベーションを回復させる手段としても有用だ。

NEW 勝負の流れを変えるベンチムード

試合の流れ、選手やスタッフの心理状態が勝敗に影響するといわれる野球。それを再現したのがベンチムードだ。選手の好プレイや適切な采配によって、チーム全体に好影響が波及していくぞ。





一つのプレイ、選手交代がチーム全体に影響を与える。

NEW 投手攻略ゲージの追加

本作では相手投手をどれだけ追い込んでいるかを、ゲージで確認できるようになった。ゲージは相手の狙いを読み、相性の良い采配を選択すると上昇。ゲージがたまるほどヒットが出やすくなる。今作では打者全員でゲージをため、チームで崩すという戦法も有効になりそうだ。



チームバッティングの効果が目に見えるようになった。

新カードを一部紹介

2008年のペナントレースにあわせてカードも一新。小椋、長谷部、ルイスといった初カード化の選手に注目が集まるが、おなじみの面々も今シーズン前半の成績が加味されて能力が変化している。どのカードも見逃せない!

北海道日本ハムファイターズ



高橋信二

千葉ロッテマリーンズ



清水直行

福岡ソフトバンクホークス



小椋真介

東北楽天ゴールデンイーグルス



長谷部康平

埼玉西武ライオンズ



涌井秀章

オリックス・バファローズ



金子千尋

読売ジャイアンツ



谷佳知

中日ドラゴンズ



山井大介

阪神タイガース



金村曉

横浜ベイスターズ



ウッド

広島東洋カープ



ルイス

東京ヤクルトスワローズ



館山昌平

はみ出しロケテレポ

7月にサントロペ池袋店にて開催されたロケテストが終了して早2カ月。大盛況のうちに終わったロケテストは、本作の稼働を待ち望むファンの期待の高さを感じさせるロケテストだったぞ。当日は人気の高さから整理券が発行されるまでとなり、本稼働後にどのような盛り上がりを見せるのか一層楽しみになった!

バージョンアップ情報目白押し!

HORSERIDERS

HORSERIDERS（ホースライダーズ）
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：競馬シミュレーションカードゲーム
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発売日：2008年4月9日（稼働中）
■使用基板：－

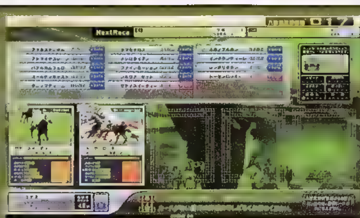
Text：ケンちゃん

全国のホースライダー待望のバージョンアップ!

競馬好きが愛して止まない競馬シュミレーションカードゲーム、『ホースライダーズ』がついにバージョンアップ。今までやり込んでいた人にはうれしい各種ランキングの追加やプレイ時のテンポアップ、また初心者に優しい「シングルプレーモード」、「C・Dランク馬限定レース」など、さまざまな面がパワーアップ！　これにより、今までやり込んでいた人はもちろん、出遅れて敬遠していた人も本作を始めるチャンス。最強馬を決める闘いは再びスタートを切られたぞ！

① ランキングを多数追加!

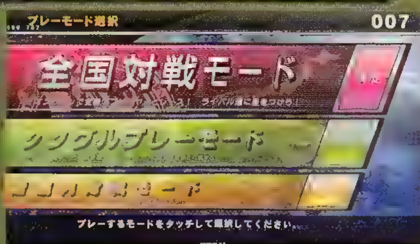
「全国獲得賞金ランキング」など、プレイする上での一つの目標、指標となるランキングに、新たに「週間カード使用率ランキング」、「店舗内獲得賞金ランキング」、「店舗内顕彰馬ランキング」の三つが追加された。これにより、リアルタイムに流行しているカードが確認できたり、同じ店舗内でのライバルと競い合うことができるのだ。



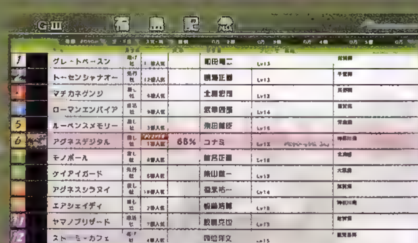
週間カード使用率ランキングで今の情勢をチェック！ マ[illegible]る？

② シングルプレーモード開始!

今バージョンからCPU馬のみと対戦する「シングルプレーモード」が追加された。全国対戦と同じレースカレンダーでほかのプレイヤーとマッチングしないため、基本的な操作の練習や競馬場ごとの乗り方を練習しやすい。経験不足で強豪ジョッキーと対戦することを敬遠していたプレイヤーや、今から『ホースライダーズ』を始める初心者は、まずこのモードで「逃げ」、「先行」、「差し」、「追込」といった各脚質の乗り方などを学ぼう。



上の写真の通り、プレーモード選択画面にシングルプレーモードが追加。選択すると、右のように自分以外はすべてCPU。



③ C・Dランク限定レースが開催!

バージョンアップにより、初期能力が低めに設定されてあるC・Dランク馬限定のレースが開催されるようになった。これらの限定レースは下表にある「心斎橋S」、「福島テレビオープン」、「エニフS」、「霜月S」と、OPEN、1600万下を中心とした4レース。開催レースは少なめだが、これによりC・Dランク馬を鍛えて対戦する目標が生まれたぞ。



C・Dランク限定レース一覧

グレード	レース名	競馬場	距離(m)	馬場	1着賞金	2着賞金	3着賞金	4着賞金	5着賞金	性別
1600万下	心斎橋S	阪神	1,400	芝	1,830	730	460	270	183	なし
Open	福島テレビオープン	福島	1,800	芝	2,400	960	600	360	240	なし
Open	エニフS	京都	1,400	ダート	2,400	960	600	360	240	なし
Open	霜月S	東京	1,400	ダート	2,400	960	600	360	240	なし



OPEN特別にGⅠクラスの[illegible]走機会が減り、緊迫した[illegible]ースシーンが展開されるはず。

公式グッズ登場！

[illegible]



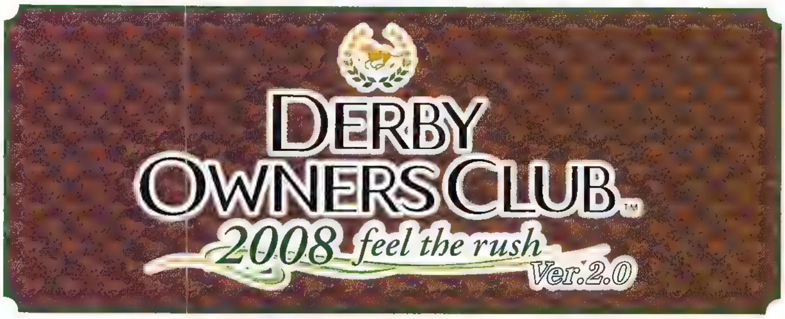
④ プレイのテンポアップ

本バージョンよりプレイ開始時の入厩画面での最大残り時間が短縮！　これでプレイ中の待ち時間が減少したため、より快適にプレイが可能になった。また、店舗内対戦モードのレースカレンダーが、全国対戦と同じものを使用するように変化した。全国対戦と同じイメージで店舗内対戦に臨めるため、より対戦が盛り上がること間違い無しだ。



待ち時間が短縮されてテンポ良くプレイできる。快適過ぎて連コイン投入は必至？

RIDER雑記 今年の秋にHORSERIDERSプライズも登場するぞ！　カードを収納するのにピッタリのカードケースセット、そして重厚なシルバーのロゴがプリントされたハードスリーブの2種類だ。しかもカードケースセットにはハードスリーブも3枚入っているのだ。ファン必携の一品だぞ。



バージョンアップ開始で久々にカラーページ復帰!! 早速触ってきたワールドレースを完全リポート!!

DERBY OWNERS CLUB 2008 feel the rush Ver.2.0
■メーカー：セガ
■ジャンル：対戦型競走馬育成SLG
■操作方法：3ボタン＋方向ボタン
■発売日：2008年9月（稼働中）
■使用基板：LINDBERGH BLUE

Text：うま部

アルカディアモバイルでDOC稼働店舗公開中!!
アルカディアモバイルの『DOC2008』コーナーもVer.2.0の稼動にあわせてリニューアル！　最新レースプログラムやワールドレースに対応したスタート動画などを配信する予定だ。

ワールドレースに参加する日はこう動け! 登録～決着までの流れをシミュレート!!

[illegible]

1日目にやること

1st STEP まずはゲームをプレイ

ワールドレースに参加するにはオーナーカードを挿した状態で上位に入賞する必要がある。条件を満たせばレース終了後に招待状が届き「登録する」を選べば店舗予選への出走が確定する。一度招待状を受け取るとその日はほかの愛馬を出走させることができなくなる。店舗予選の参加をキャンセルはできないので、複数の愛馬を所有しているオーナーはどの愛馬を走らせるかよく考えて招待状への受け取りを決めよう。

CHECK!
■オーナーカードは必須
■1枚のオーナーカードでは一日1頭のみ登録可能
■1枚のオーナーカードでは一日1頭可能



早起きは三文の得?

店舗予選に登録されるのは最大64頭で先着順。出走枠が埋まってしまうとその店舗からはワールドレースに参加できなくなってしまう。絶対に出たいという人は朝10時にゲーセンへスタートダッシュ！

2nd STEP 招待状をもらったら……

ワールドレースの走りはオートで進行。プレイヤーが関与できるのは、店舗予選が始まるまえに行えるDOCターミナルでの作戦設定のみ。予選は翌日に開催されるので、多くのゲームセンターが閉店する24時までには作戦の設定を終了しておく必要がある。ちなみに作戦は店舗予選からエリア決勝まで引き継がれる。何か特別な勝算がない限りは、愛馬の特長に合った作戦で挑むのがベターだろう。

CHECK!
■招待状を受け取ったらDOCターミナルで作戦を設定
■作戦を設定しないと愛馬の実力を引き出せないので、最低でもオススメ作戦は設定しておくべき

帰宅前に作戦を決める

作戦を設定しないでの予選突破は厳しい。帰宅の際は忘れずにDOCターミナルに寄って準備を済ませておきたい。



何も作戦を決めずに出走した場合は「お任せ」より弱い設定が自動的に決まることに。

2日目にやること

3rd STEP 決勝開始まで

登録した翌日にゲームセンターへ行くと、店舗予選～エリア決勝までのレースの模様がメインモニターに表示される。愛馬の結果をすぐに知りたい場合は、DOCターミナルで確認するといい。あわせて実行しておきたいのが全国決勝の優勝馬予想。決勝が開始される30分前までに予想してご当地エサを得るチャンスを逃さないでおきたい。あとはワールド決勝が始まる21：00を待とう。

CHECK!
■結果はメインモニターかDOCターミナルで
■優勝馬予想を忘れない
■全国決勝は21:00にメインモニターで一斉放送



30分前までに予想

ご当地エサは調教下手のオーナーには素敵なご褒美。調教「成功」レベルで得られるエサより効果は高く、しかもそれぞれ異なるので（一部を右ページで紹介）狙って予想しよう。

4th STEP 決勝開始まで

優勝馬が自分のいるエリアの代表馬だったら、帰宅前に『DOC』をプレイすることをオススメしたい。決勝終了後から30分間フィーバータイムが発生。調教の結果に関係なく紅白ニンジンが出現してお得。



WRに出場できないオーナーにだってちゃんと特典が。とにかくおいしいフィーバータイム。必ず活用しよう。

そしてプレイ中に招待状を受け取ったら、この日も作戦を設定してから帰るといいだろう。



フィーバータイムで紅白ニンジンをゲット

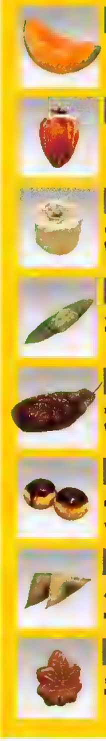
[illegible]



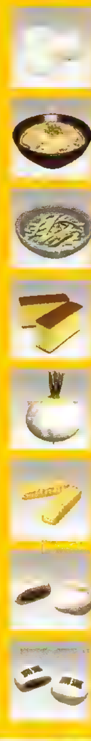
作戦設定について　作戦設定をせずに翌日のワールドレースに出走すると、限りなく馬なりに近い状態でのレースになってしまう。この状態での走りはCPUまかせのオススメ状態よりもさらに能力を発揮しにくい。DOCターミナルでの作戦指示を実行して極力馬なり状態での出走は避けたいところだ。

ぶらり ご当地エサの旅

日本全国津々浦々、47都道府県の名産品が登場するご当地エサ。狙ったエサの地区が優勝するかは運まかせだが、5頭にベットできるので愛馬が口にする機会は少なくないはず。今回は約1/3分の14＋αのご当地エサを紹介しよう。



地域	エサ	能力	解説
北海道	夕張メロン	スタート △ / コーナー / 瞬発力	赤肉の甘さがスタートと瞬発力の能力をあげる。
福島	あんぽ柿	馬群突破 / 競り合い / 瞬発力 △	ビタミンなどの栄養素が豊富なため愛馬が力強く育つ?
神奈川	横浜シューマイ	スタート / 競り合い / 粘り強さ	横浜名物のゆえんは中華街というより崎陽軒の駅売りのため?
新潟	笹だんご	馬群突破 / 競り合い / 粘り強さ	もともとは戦国時代の非常食として誕生。上杉謙信発との説も。
岐阜	朴葉みそ	コーナー / 馬群突破 / 競り合い	「ほおばみそ」と読む。枯朴葉に味噌をのせ焼く飛騨の郷土料理。
大阪	大阪たこ焼き	馬群突破 / 競り合い / 粘り強さ △	大阪気質か他の馬との位置取りなどが強くなる?
京都	生八つ橋	スタート / 競り合い / 粘り強さ	昔は竹皮に包まれていたが、現在はほとんど真空パック。
広島	もみじまんじゅう	スタート / コーナー / 競り合い	砂糖、ハチミツを多く含むため競り合いが強くなる。



地域	エサ	能力	解説
岡山	きびだんご	コーナー / 粘り強さ / 瞬発力	桃太郎が動物を家来にするための道具。あまい。
香川	讃岐うどん	スタート △ / 粘り強さ / 瞬発力	やはりシコシコ麺には腰があるのか粘り強さがアップ。
福岡	おきゅうと	スタート △ / コーナー △ / 粘り強さ	「お救人」、「浮太」、「沖独活」などさまざまな表記がある。
長崎	長崎かすていら	スタート / コーナー / 競り合い	くどいようですが「カステラ」ではありません「かすていら」です。
鹿児島	桜島大根	馬群突破 / 競り合い / 瞬発力	とにかくデカイく、ギネスに載っている。最大では30kgにも。
沖縄	ちんすこう	馬群突破 / 粘り強さ / 瞬発力	琉球の時代から受け継がれている伝統的なお菓子。
セガ	セガまんじゅう	スタート / コーナー / 馬群突破	開運まんじゅうとどちらが効果が高いかは自分で確認を。
参加賞	開運まんじゅう	スタート / コーナー / 馬群突破	参加賞なだけに能力UP的にはあまり期待できないか?

アルカディア番 Ver.2.0プレイインプレッション

ウマコに萌え死に直前のマンモス丸谷　ガチャガチャ回せっ!

とりあえず一番気になるのはガチャガチャだったり。「花柄馬運車＋ピンク土＋ピンク壁紙＋ゴージャスフレーム」の目に痛い組み合わせが俺のジャスティス(予定)。あと新ペットの追加でどの動物が最強なのかも気になるところ。ワールドレースは正直優勝するのは困難……だろうけど毎日開催されるので、根気よく挑戦すればチャンスあり!? ぶっちゃけご当地エサと紅白ニンジン目当てでもいいじゃない(笑)。最初はいろいろやるべきことを忘れがちになるが、DOCターミナルを触る習慣をつければ、自然とワールドレースをうまく利用できるようになるはず。ほかにも引退した愛馬がライバルとして登場するサービスや季節イベントに合わせて更新される期間限定アイテムなど、プレイヤーが何もしなくても楽しめる要素が追加されているのが『Ver.2.0』の特徴。頻繁にプレイしなくてもフラっと寄ったときになにかが増えている、ライトなオーナーでも変化を楽しめるバージョンになっていると思います。

「競馬はロマン」のケンちゃん　ローカル競馬、最高っ!

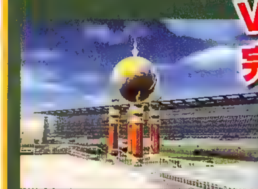
現実の夏競馬ローカル開催も全力で楽しんできた(結果は惨敗)俺にとっては、札幌、函館、新潟、福島、小倉競馬場が追加されたってのが大きい。各競馬場の名物重賞レースも開催されるから、メイショウカイドウ(小倉の古馬重賞レースを総ナメ)みたいなローカルのスペシャリストも作れるし、ロマンにあふれてる。さらにトールポピーとか現役の活躍場もライバルで出てくるし、言うことはないよね。

そして何はともあれ、だれもが期待しているであろうワールドレースの開催もやばい。何がやばいって、熱望していた全国の強豪オーナーたちとのデータ対戦が簡単にできちゃうんだから。これで愛馬を育てる楽しみも倍増……いや、土曜のエルムS(札幌ダート1700m)で万馬券も取ったし172.4倍増だね(自慢)。ワールドレース自体自体も乗り方が自動じゃなくて、DOCターミナルを使えば自分で決められるってのも面白い。唯一の心配はワールドレース登録後の翌日にゲームセンターに行けるかってところか……。

DOCムック発売決定!!

ここにきて『DOC2008』のムックが発売決定! 正確な発売日はまだ未定だが、『Ver.2.0』の完全攻略情報を載せ世の書店に並ぶ予定だ。最新バージョンに合わせた攻略情報はもちろん、エサやターミナルアイテムの公開、そしてこのムックでしか手に入らない特殊な親馬データも付録として封入。すべてのオーナーに送る『DOC』ムックに乞うご期待!

Ver.2.0 完全対応!!



基本となる調教や育成の指針に加え、ワールドレース攻略もフォロー。

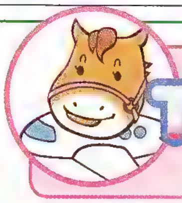
魅力的な付録の数々

DVDによる魅力的な映像集や今はまだ秘密の素敵な特典などが満載で収録。お見逃しなく!!





セガまんじゅうの出現条件　ご当地エサの中にしれっと混ざっているセガまんじゅう。これはワールドレースでCPUが勝った場合に出現するエサ。数多くのオーナーが参戦するワールドレースでCPUが勝利するのは非常に困難。ある意味一番レアなエサといえるかも!?



PROJECT UM@S

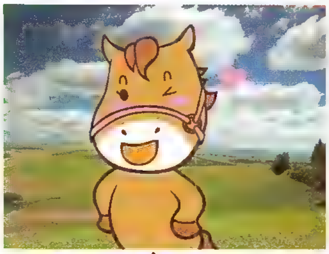
THE UMACO MASTER
ウマコをプロデュース

Q1 ↓で登場の彼に一言

なぜかよくわからないうちにスペースを取られちゃってるけど、あんなお下品な口調の馬になんかとは違ってワタシは自分を客観的に見れるんです！　あなたとは違(ry……、ワタシは辞任なんかしないんだからね！

いろんなモードで大活躍!!





Q2 次期WBC監督は？

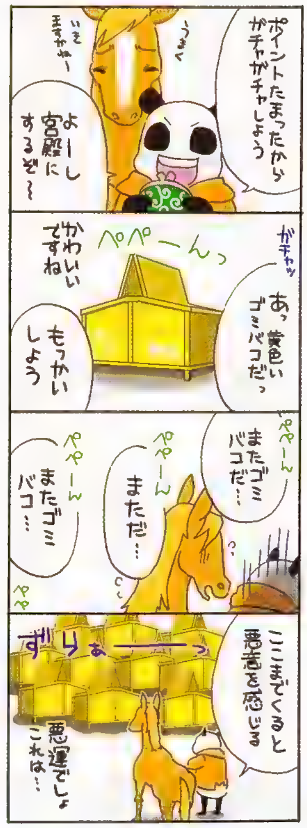
ワシが育てた人でも世界のワンちゃんでもいいんだけど、れっきとした(?)サラブレットのわたしが選ぶとしたら、競走馬に勝った男、福本豊さんね。え、なんでそんな2X年も前のネタを知ってるの？　年いくつって？　世の中には知らなくてもいいことが多いのよ……ってウマコは永遠の3牝馬でーすっ(笑)　キラッ☆



マスク・ド・ウマオ登場

おう、ワイやワイ。『DOC』のニューアイドル、マスク・ド・ウマオや！　ウマコで人気が出たからって安直すぎやって？　アホいいなはんな。ワシは最近バーチャルな空間やストリートなファイターで闘っとるルチャドールの師匠的存在なんやで？(※うそです)。とりあえず目指すんはウマコに変わる『DOC』の看板キャラクターの座や。マスク剥ぎマッチでもなんでもやったるで〜。

パンダとうま(仮)　湯川 薫
第5走 ガチャガチャもロマン。



オーナー様のラウンジ

久々のカラー復帰ですが、正直モノクロと変わりません。だって皆さん、モノクロを想定して送ってきてるから、これはかりはしょうがないですよね。

ばつぉさげでよ オーナー（新潟県）
最近うま部に魅力がなくなってきた

部員 ウマココーナーが意味も無く好評で浮かれていたうま部に厳しい一言をありがとうございました。初心に戻りこれからも頑張っていきます。

焼き鳥 オーナー（東京都）
武フィギュアは使わないの？

部員 それは言わない約束。

藤島 オーナー（岐阜県）
特殊柄を全部教えてください。

部員 その時期が来たら公開できると思います。お待ちください。

世紀末バスケ オーナー（新潟県）
某世紀末覇者なCR機の黒○号がウマコになる夢を見た。

部員 ウマコはアイドルなので覇王を背に乗せることは無いでしょう。

スターホース？

タオス オーナー（東京都）

いいえ、ここは『ダービーオーナーズクラブ』です!

ヨシオカ オーナー（新潟県）



塩化ビニールのアレですね。確かに馬といえば馬ですが……。

リーマン オーナー（千葉県）



はじめキッズの落書きかと思いましたが、34歳の会社員の方でした。いろいろあるとは思いますが、……頑張ってください!!

白玉 オーナー（東京都）



もうマキバオー関係は掲載するつもりはありませんでしたが、これは載せるしかないでしょう。

痛快 岡部フィギュアで遊んでみた!!



岡部騎手というすごい人がいました。その人のフィギュアです。ピンクが相棒の南井元騎手のフィギュア。岡部フィギュアで遊んでみた企画は来月からは別企画をスタート。平日の朝10時ごろ、地井武男がやってるようなことをする予定。



前号の崔選手に感化され二体もハッスル。インリン様ばりの見事なM字フォールを見よ！



締めはやっぱりハッスル、ハッスル！南井フィギュアがなんかやらされてる感なのが残念。



全国のオーナー様より「愛馬自慢」、「ダメっ仔披露」、「心に残ったレース展開」、「今月の一言」など何でも結構なのでイラストや文章で募集いたします。みなさまのうまを愛でる気持ちを巻末はがきの裏の自由欄に書いて送ってください。
また、一般のおはがきでも応募可能です。あて先はこちら→〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　アルカディア編集部「うま部」の係まで。おはがきお待ちしております。

芸術の秋は優雅にバレエ!!

大澤プロとの対局交流イベント&公開取材も、今回の第6回で半年を突破！　今回こそは、夢の3連勝なるか……!?

セガネットワーク対戦麻雀 MJ4
■メーカー　：セガ
■ジャンル　：ネットワーク対戦麻雀
■操作方法：タッチハネル
■発 売 日：2008年2月（稼働中）
■使用基板：LINDBERGH

公式 HP：http://www.sega-mj.com/mj4/
Text：カイゼルちくわ 監修：日本プロ麻雀協会 ©SEGA



「もはや着ぐるみじゃないだろーッ!!」（本人談）

今回は白鳥の着ぐるみ（とセガの偉い人は言い張っています）で登場した大澤プロ。今回も駆けつけてくれたファンとの店内対戦を繰り広げ、なんと2戦目、3戦目でトップを獲得！　泣きの1回ということで急きょ4戦目を行なうことになった時、そこに人を甘やかさないセガ広報が放った刺客が!?

強敵（とも）出現!?



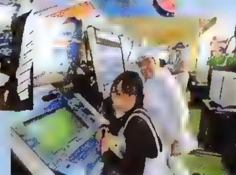
4戦目にチキン姿で乱入したセガ広報山崎氏。前回もプロに直撃を見舞った強敵です！



今回も吉田理事の実況解説とともに、白鳥らしく優雅に……優雅に？（汗）



今回も開幕の満貫直撃などで、3連勝を阻んだ山崎氏。プロもおかんむり!?





白鳥の大澤ふみなプロ（日本プロ麻雀協会所属）
芸術の秋、バレエといえば「白鳥の湖」と、優雅な水鳥に扮した大澤ふみなプロの勇姿。ちなみにこちらの衣装は、セガ広報部署内の偉い人の発案なのです（本当）。

次回第七回開催は
日時：10月4日（土）17:00より開始
会場：渋谷ギーゴ　2F MJコーナー

今回惜しくも3連勝を阻止された大澤プロですが、その分次回への気合いも十分です！　次回は季節柄、ハロウィン衣装での登場説が有力とのことですが……？　ぜひあなた自身の目でお確かめを！

プラス　＋な生活をアナタに

ネットワーク対戦クイズ Answer × Answer DX+
■メーカー　：セガ
■ジャンル　：ネットワーク対戦クイズ
■操作方法：1ボタン＋タッチパネル
■発売日　：稼働中
■使用基板：RINDBERGH RED

公式HP:http://anan.sega.jp/
テキスト：田渕健康

©SEGA



クイズの道は一日にして成らず。一問の正解を得るために、百の苦労を厭わない覚悟で臨むのだアッー！

学生限定！　これでどんな問題もバッチリDA！　クイズ戦士の勝ち組スケジュール

クイズゲームで一番大切なのは、運でも正義でも勇気でもない！　日々のたゆまぬ情報収集と学業に対する勤勉な姿勢こそが、クイズ王への近道にして唯一の道！　怠惰な毎日にサヨナラし、クイズ王を目指せ！

ちょっと＋な一日の過ごし方

6:00	❶ 起床、朝の情報収集
8:00	❷ 朝食、登校。筋トレ代わりにダッシュで登校するのもいいだろう。
9:00	❸ 実りある学園生活。知識の宝庫、図書館利用もグッド。
16:00	❹ いざ本番！　ゲーセンで「An×An」対戦！　全国のライバルと対戦したり『MJ4』をやったりプリクラ撮ったりといろいろ
19:00	❺ 夕食や入浴やリアル犬のおさんぽ。おかんの手伝いも忘れることなかれ
21:00	❻ 学生の本分、予習復習を忘れるな。余裕があればA-Froへの投稿
23:00	❼ お休み前のニュースチェック。テレビもいいがネットも使おう
0:00	❽ 激寝。寝る前にはトイレに行こう

【スケジュール補足】
❶「ユニヴァアァッァアス！」のかけ声とともに起床したあとは、即座に洗顔排便、そして朝のニュースや新聞から時事ネタや最新ニュースを拾おう。『An×An』は最新問題が追加されるしゃらくさ……いや、素敵な仕様なので、日々のニュースには敏感になること。❷朝食後は速やかに登校。早押しのための筋トレ代わりに、ランニングで登校するのもいい。しかもエコっぺえ。❸「勉強なんて社会に出ても役に立たないよ」と割り切ることなかれ。学校は「学ぶ訓練」をするところぞ！　知識の有用性うんぬんを問うよりまず、学習能力を鍛えに鍛えるのだ。昼休みなぞは図書館に行くと、眼鏡っ子文学少女とのフラグが立つかもしれん。❹放課後こそがクイズ戦士の本番！　お小遣いの残額に気をつけて対戦に励め！ ❺16歳未満の学徒は18時が来るとお店には入れないので速やかに帰ろう。18歳未満の学徒も22時以降は入店禁止なので、なるべく早く帰って家の手伝いをするといいZO！ ❻ここで即座にテレビの電源を入れるか机に向かうかでクイズ戦士としての未来が大きく変わる。学生の本分を忘れずに勉強したまい。❼夜のニュース番組は情報の宝庫。偏向報道がKOEEEEEという子ゼルは、複数の番組をザッピングで見よう。❽猛ネリ。

MJ4&An×An DX+コラボ
「そろそろこういう衣装からは解放されたいです」と語った大澤プロに、全力で拍手の『MJ4』取材担当者です。応援だけならタダです。それはさておき、大澤プロが3連勝してご褒美のゴスロリ衣装を着るまで、との企画も次回で第七回！　皆さまのご観覧、ご参戦をお待ちしております。ハロウィンってすでにゴスロリ風味などとは、気付かないのが大人です。

立体貴族
～ヤスリでモナムール～

「ワンダーフェスティバル2008夏」を特集してみるか！

忘れた頃にひょっこりと蘇る不滅のコーナー立体貴族。今回は、去る8月3日に東京ビックサイトで開催された立体物の祭典・ワンダーフェスティバルを特集していきたい。魂のこもったアーケード立体物、とくとご覧あれ。

行こうぜ！　ワンダーフェスティバル

時折名前を聞くものの、いまいち何のイベントか分からないという方もいるやも知れぬ「ワンダーフェスティバル」。要はさまざまなジャンルの立体物が一堂に会し、「当日版権」なるライセンス許諾を受けたアイテム群が一日だけの限定販売をされる、銀河で1、2を争う重要なイベントなのである。

基本的に、販売されているのは未完成・未塗装のガレージキットなのだが、見ているだけでも十分楽しいので、是非一度足を運んでみそし。



"ワンダーフェスティバル"は夏期と冬期の2回開催される。開催場所は東京・有明に鎮座ましますビッグサイト。



プロアマ混合で、さまざまなディーラー（出展者）が、ここでしか買えないアイテムを展示・販売しているのだ。



A

話題のタイトルからも立体作品が登場！



B

A キャスパー（デススマイルズ） B エグゼリカ（トリガーハートエグゼリカ） E ウィンディア（デススマイルズ）／くろすほいんと／『デススマイルズは資料が無くて大変でした。エグゼリカはメカが大変でした』



C D

C D キャミィ（ストリートファイター ZERO3）/REFLECT/
☆選りすぐりのアイテムだけが選ばれる"ワンダーショーケース"でもお馴染みのREFLECT謹製キャミィ。緊張感漂うポージングと表情が秀逸過ぎるといえましょう。

貴族街道 掲載データは「キャラクター名（登場作品）／ディーラー名／「ディーラーのコメント」」の順に並んでいます。☆が付いている文は、作品に対するライターのコメントです。
今回の取材にてご協力いただいたディーラーの皆さま、お忙しい中ありがとうございました！





















F G モリガン（カプコンvs.SNK）/キングオブクラフト/『欲しかったので作りました！』H ガロス（サムライスピリッツ閃）/CHEMICAL REACTION/『男くささを感じてほしい！』I J 牙神幻十郎、色（侍魂シリーズ）/侍/『全体のバランスと、絵を見ての解釈に苦労しました』K L シルバーガン（レイディアントシルバーガン）M ドラグーンR（ギャラクシアン3）/13Bスペクターズ/『シルバーガンは、特徴的な4枚羽のバランスに苦慮しました。ドラグーンはゲーム中の動画を何度も見て、極力ディティールを作り込みました』N ドルアーガキャラクターズ（ドルアーガの塔）/SUS4 SYSTEM/『原作のイラストのテイストを大切に作りました。全キャラ立体化したいと思ってます』O キャミィ（ガンスパイク）/AYA（あ屋）

なぜ今ガロスなのか!?

CHEMICAL REACTION

平井氏に聞いてみました

毎回、通好みの造形作品を出品してアルカディア読者のド肝を抜く平井氏だが、今回は『サムライスピリッツ 閃』のガロスというこれまた予想外のチョイス。何が彼を男道に駆り立てるのか、そのワケを聞いてみた。

――今回はこれまたマニアックな作品ですが……。

平井　いやー、もともとバイキングが好きで、いつか作りたいなーと思っていたところにガロスですよ。いても立ってもいられず、思わず作っちゃいました。

――ズバリ、作品の題材を決める理由は？

平井　はやり廃りとかはあんまり関係なく、立体にしてみたら面白そうだなというキャラを選んでいますね。ポージングが派手に決まりそうなキャラとか。これからも、自分が作りたいものを作っていきます！

――ありがとうございましたッ！



まさか鈴姫より先にガロスが立体化されてしまうとは……。これからも、平井氏の独特の感性に要注目だ！

貴族街道　今回のワンフェス特集はいかがだったでしょうか？　格闘やアクションやシューティング、なかなかバランス良くジャンルがばらけていたと思われます。ここに掲載している作品以外にも「これは!」というアイテムはわんさかあったのですが……クゥゥ。「もっと見たいぞ! or 欲しいぞ!」という気になった方は、次回（開催日未定ですが）足を運んでみるとよかろうもん。

プライズワンダーランド

アイコンの見方

- **袋タイプ**：中身によって重心が異なるので、注意しよう。
- **ぬいぐるみ**：首などのくびれた個所が狙い目。
- **箱タイプ**：側面の穴や、フタのすき間を狙おう。
- **吊り下げ箱タイプ**：コンビニキャッチャーDXに代表される形態。上部のラベルを正面からつかもう。
- **吊り下げラベルタイプ**：これもラベルを正面から挟むように。
- **吊り下げラベル長細型**：細めなので本体も狙える。割と簡単。

今月も、萌え萌えな傑作フィギュアやオモシロアイテムが目白押し！　「食欲の秋」や「読書の秋」ならぬ「プライズの秋」を満喫するため、ゲーセンへダッシュ!!



三国志大戦3 エクストラフィギュア

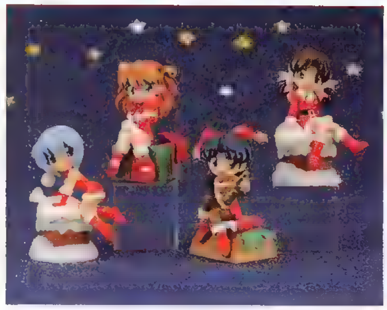
セガ／9月下旬／全2種

人気カードゲーム『三国志大戦3』から、甘皇后のフィギュアが登場！　イラストレーターの音楽ナスカ氏協力のもと、魅惑的なカードイラストを忠実に再現した煌びやかな逸品に仕上がっている。

MELTY BLOOD エクストラフィギュア

セガ／10月下旬／全2種

『メルブラ』シリーズ最新作『Actress Again』のキャラクターイラストを、早くも立体化！　風になびくアルクェイドの髪やスカート、そして躍動感溢れるさっちんの表情やしぐさに注目!!



新世紀エヴァンゲリオン 聖夜のパーティー ミニディスプレイフィギュア

セガ／10月中旬／全4種

エヴァヒロインたちがかわいらしくデフォルメされた、ディスプレイフィギュア（全高約6センチ）。レイやアスカたちと一緒に、ひと足早くクリスマス気分を満喫しよう！



押したいけど押せないシリーズ～押しちゃいや～ん♡ピンポン

タイトー／10月下旬／全3種

「女王様の住む家」や「萌えっ子の住む家」、そして「人妻の住む家」のチャイムという設定のアイテム。チャイムを押すと、まれに住人から返事があるぞ。応答があるまで、何度も押しまくるべし！



スペースインベーダー ヘッドフォン

タイトー／10月下旬／全2種

今年で生誕30周年を迎えた『スペースインベーダー』のステレオヘッドフォン。洗練されたシンプルなドットデザインが、とてもオシャレな逸品だ。

PRIZE NEWS　お台場でクレーンゲーム選手権開催！！

7月から8月にかけて開催された、フジテレビ主催のイベント「お台場冒険王ファイナル」。そのメインスタジアムで、8月24日に「レトロゲームセンターCX クレーンゲーム大会 in お台場」が行なわれた。クレーンゲームの大会だけあって一般層や女性参加者が多く見られ、会場は大盛況。優勝者には『スペースインベーダー』のテーブル筐体が贈呈された。



人気番組「ゲームセンターCX」とのコラボ企画。よゐこの有野課長が登場！

有野課長が始クレーン式（始球式みたいなもの）を務めるが、景品は取れず（笑）。



デビルマン ハイグレードリアルフィギュア

タイトー／10月下旬／全1種

ダークヒーロー『デビルマン』の雄姿を、原作コミックから忠実に再現！　こだわりの造形と約35センチというド迫力のサイズで、プライズ界を蹂躙!?



イラスト：森茶



ガンダムSEEDシリーズ でふぉるまにあこれくしょんvol.1

バンプレスト／10月中旬／全3種

『ガンダムSEED DESTINY』から、ラクスとルナマリア、ステラの3人をデフォルメフィギュア化！　パッケージはブリスターケース仕様だ。



機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム 組立式MSヘッドディスプレイコレクション1

バンプレスト／10月中旬／全4種

好評稼動中の『ガンダムVS.ガンダム』に登場する15作品のガンダム（頭部）を、続々と立体化！　第1弾は、『ファースト』、『W』、『X』、そして『DESTINY』というラインナップ。



CAPCOM 組立式DXフィギュア グリッターカラーガールズ コレクションvol.1

バンプレスト／10月下旬／全2種

カプコンの人気ヒロインをフィギュア化するシリーズが始動！　栄えある第1弾は、『ヴァンパイア』シリーズのモリガンだ。



ワンピース スーパーDXチョッパーぬいぐるみ ～週刊少年ジャンプ40周年ver.～

バンプレスト／10月上旬／全1種

「週刊少年ジャンプ」のシンボルマーク「海賊」をイメージしたバンダナを、チョッパーが身に着けたぬいぐるみ。



ドラゴンボールZ 組立式ハイクオリティDXフィギュアVOL.2

バンプレスト／10月下旬／全2種

リアルな造形と彩色を追及したフィギュアシリーズ第2弾。スーパーサイヤ人と化した孫悟空と、敵にわざと操られた凶戦士ベジータを立体化！

今月のプレゼント

●セガ
新世紀エヴァンゲリオン 聖夜のパーティー ミニディスプレイフィギュア　4種セット3名
●タイトー
デビルマン ハイグレードリアルフィギュア　1名
●バンプレスト
ガンダムSEEDシリーズ でふぉるまにあこれくしょんvol.1　3種セット3名
機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム 組立式MSヘッドディスプレイコレクション1　4種セット3名
ワンピース スーパー DXチョッパー ぬいぐるみ～週刊少年ジャンプ40周年ver.～　3名

ebten エビテン ゲーム系グッズ通販専門店

※各商品は、アルカディア[illegible]で商品コード[illegible]をのせれば1発で商品ページに飛べます

アルカディ屋OPEN!

スーパースィープの新譜を見逃すな!

テクニクサントラ第二弾の発売が決定！　絶賛予約受付中!!　ほかにも、新しめのアルバムを紹介しておこう。未購入なら買っておいて損は無し！





テクニクティクス リミックス Vol. 2	
商品コード	080934
ebten 販売価格	1,575円[税込]

まもるクンは呪われてしまった！サウンドトラック	
商品コード	080932
ebten 販売価格	2,625円[税込]

※10月22日発売予定。ジャケットは変更される可能性があります。

サンダーフォースVIの予約・絶賛受付中！

横スクロールシューティングの雄サンダーフォースシリーズ最新作がPS2版で登場！　ebten予約特典として、オリジナル設定資料集をプレゼント！この予約特典は数量限定なので、お見逃し無く!!



THUNDERFORCE VI（特典付）	
商品コード	080930
ebten 販売価格	6,090円[税込]

※オリジナル特典の設定資料集付き！（24ページ フルカラー予定）





電車で電車で GO!GO!GO! れぼりゅ～しょん	
商品コード	080933
ebten 販売価格	2,100円[税込]

悠久の車輪 ～Eternal Wheel～ サウンドトラック	
商品コード	080935
ebten 販売価格	2,625円[税込]

小粋なバッグでゲーセンに行こう！

収容量はもちろん、スマートなデザインも魅力のキャリーバッグはいかがかな？　カラーは3種類（マスタード／ブラウン／ダークブラウン）から選べるぞ。







サイズ：W（bottom）42／（top）54×H32×D14.5cm
ハンドル長さ：44cm、ショルダー長さ54～102cm



フェイクレザー 3WAYバッグ Nash（ナッシュ）	
商品コード	080931
ebten 販売価格	4,935円[税込]

※フェイクレザーの特徴や加工により、色ムラが見られることもございますが、品質には問題ございません。

このほかにも商品が盛りだくさん！　詳しくはwebか携帯で!!

PCからアクセス　http://ebten.jp/ar/

携帯電話からアクセス
携帯からでも購入可能[illegible]ぶらぶら店内を[illegible]ードから、直接お目当ての商品購入ページに行くもよしだ

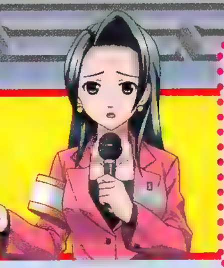
お支払い方法

その1　クレジットカード［手数料なし］
JCB、VISA、マスターカード、アメックス、ダイナースの各種カードをご利用いただけます。

その2　代金引き換え払い［手数料アリ］
代金引き換え払いは、ご注文金額に応じて別途手数料がかかります。詳しくはebtenの利用規約をご覧ください

アルカナ SIGNALS!

すっごい！　の新イラストに、私の姿が無いと気付いた兵藤です……。そ、それはさておき今月も、投稿作品と　アルカナ　最新情報をお届け致します！



エクサム公認!!

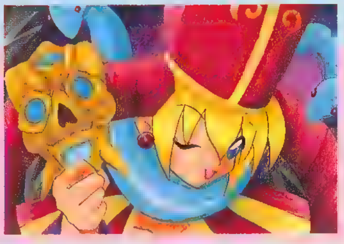
今月のぴろりん♪占い

十六人の聖女＋サブキャラクター数名分が用意されている、コイン投入時の「ぴろりん♪」。もしクラリーチェの声だったら、その日はとっても気分がいい日です。終日ニコニコ、笑顔で過ごせるでしょう。ラッキーアイテムは本。漫画でもOKですよ。

次号から競争激化!?

アルカナGALLERYS！

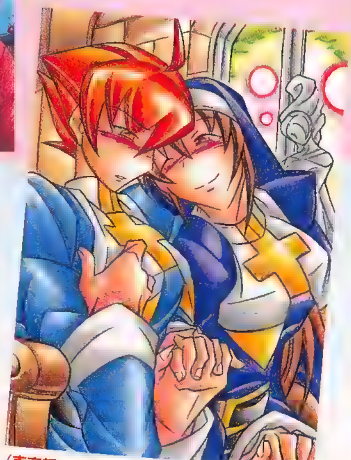
来月からはついに、犬若姉妹の投稿も！　総勢20名となる聖女の皆さんの中で、イラスト投稿一番人気の座は一体だれに!?



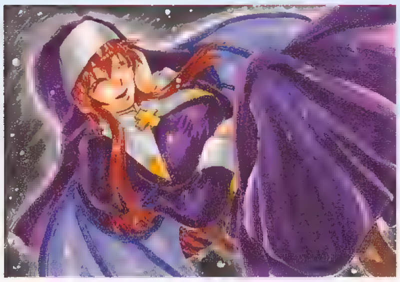
（東京都　有葉貴重君）
☆ディウー・モール衣装でハロウィン風。まさにトリックオアトリートの組み合わせ！



（神奈川県　[illegible]太助君）
☆とりゃー!!　っと何でもキックアウトなアンジェリアさんのお姿。聖女が20人になっても、この余裕は不変と確信できました！



（東京都　良月君）
☆悩めるエルザさん、支えるクラリーチェさん。こうして改めて見ると、まさにベストな関係!?



（福岡県　皐月トミィさん）
☆優しげに、妖しげに舞うクラリーチェさん。秋の紅葉、冬の雪も、実に似合うお方ですね〜。



（埼玉県　カヤキ君）
☆ちょっとドジに転んでも会心の一撃っ！　泣き虫さんですが、しっかり高次の存在です。



（神奈川県　未虎さん）
☆アンジェリアさんのみならず、マーリンさんも当方では大人気。皆さんの予想通り、ふわふわでもふもふなんですかねぇ……。

スクープ!!第二弾

新聖女二人のキャラクター設定公開!!

新聖女の設定について私、兵藤がエクサム様に直撃取材！　意外な一面が明らかに!?



犬若 あかね
Inuwaka Nazuna

千年守・朱鷺宮神依に仕えるあやかしの忍び一族「犬若丸一族」から派遣された格闘少女。多少アネゴ肌の傾向があり、好奇心の強い楽天家。何事も「カッコいいかどうか」で判断する。

妹の犬若なずなをどんな時も気にかけているが、決してそれを表には出さず、いつも余裕たっぷりの態度を取っている。今回妹のなずなが神依の元に遣わされるという話を聞き、無理やり同行役を申し出て付いてきた際にも、当の本人は「おかげで都会に来れて感謝カンシャ♪」と悪びれず言ったが、本心は妹のことが心配で居ても立ってもいられなかった。

実は努力家でもあるが、努力しているところを他人に見られるのはカッコ悪いと思っている。

バトル時は卓越した戦闘センスにより、相手の技量や自分の状況を本能的に察知できる。ダイナミックな足技をベースに、「言霊」によって自己の潜在能力を引き出す法を活用して闘う。

また抜群の美声を持ち、かつて深山で唄ったその歌声は、音のアルカナ・フェネクスをも魅了した。音楽ならロックから雅楽まで何でも好き。街角のバンドに飛び入り参加することもある。

現在は一族ゆかりの人間が経営する赤羽の甘味処「稲穂庵」に身を寄せ、ウェイトレスもしている。

【主な人間関係】はぁと／近所のかわいい後輩　神依／エライ人らしい　舞織／姉の鼓音とクラスメイト　クラリーチェ／初対面だがわりと気が合う　なずな／表には出さないがとても大切に想っている



犬若 なずな
Inuwaka Nazuna

千年守・朱鷺宮神依に仕えるのあやかしの忍び一族「犬若丸一族」から派遣された霊術士。気ままに振舞う姉・あかねが反面教師になったのか、あいまいなことが許せない勤勉な性格。身体は弱いが、根っからの生真面目さで日々勉学や修行に励んできた。神依とは「このたびは従者は無用」という約定が交わされていたが、小犬丸一族のこのはがそれを無視して神依の元に居るということが判明。一族の代表として神依の側役を務めるべく、なずなが派遣されることとなった。

犬若丸流忍術をベースにした聖霊使役術に長け、霊獣「はやた」、霊鳥「ふすみ」らを使役して闘う。ルールや規範を外れることを嫌い、納得できないことには明確に異議を唱える。自分の正しさを過信しているフシがある上、わりと気が短い方なので、すぐにプンプン怒る。

現在は一族ゆかりの人間が経営する赤羽の甘味処「稲穂庵」に身を寄せ、ウェイトレスもしているが、姉に負けじと頑張ろうとして、よくお皿を割ってしかられている。

折り紙やあやとり、かるたといった、日本の伝統的な室内遊びが好き。「稲穂庵」のみつ豆とお茶は大好物。また、ふかふかしたやわらかいものに顔をうずめるのも好き。

【主な人間関係】このは／小犬丸一族の不埒者　神依／憧れの存在　舞織／綺麗で優しい先輩　頼子／魔王を使役している凄い先輩　あかね／いいかげんな困った姉　外国人一般／あまり好きではない

ムックアンケートの「あの」質問、途中経過発表！

好評発売中の『アルカナハート2』ムック下巻アンケートハガキの「あの」質問……、シリーズ恒例となった（多分）「家族にするならどのキャラクター？」につきまして、現在全力にて集計中です！

現在家族にしたいと多くの票が集まっているのは、はぁとさんやこのはさん、フィオナさん。さらに、危険なアンジェリアさんもトップ圏!?　姉や奥さんにしたいとクラリーチェさんや舞織さん、姉の鑑（？）冴姫さんにも票が集まっています。次回、最終集計で理想の『アルカナ』家族像が判明!?

次回、すっごい！リニューアル!?

『すっごい！』稼働に合わせ、次回から当方も新生！　このはぬいぐるみを生んだグッズ化企画に続く、新たな読者参加型企画も――!?

あるかな2
よろずメモ
「アルカナS GNALS!」では、「アルカナハート」シリーズに関するイラストなどの投稿や、エクサムさんへの質問などを随時募集中です！　宛先はこちら↓
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「アルカナSIGNALS!」係　Mail:arcanaheart@arcadiamagazine.com

読者が創るゲーセンの未来

アルカディアフロンティアーズ

Arcadia Frontiers

A Fro

秋と夏の境目っぺえ今日このごろ、先日開催されたAMショーでのニュータイトルを前にして、新たなる戦いに期待はバンバンって感じですかッ。今月も100号企画ありレギュラーコーナーありと、盛りだくさんでお届けいたします!

田渕健康：124-126（CMYK）／カイゼルちくわ：129-131（グレースケール）／げっつ☆先生：127-128（解放区）、132-133（大瀑布）

アーケードゲームの心



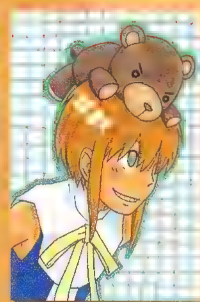
アフロCMYK

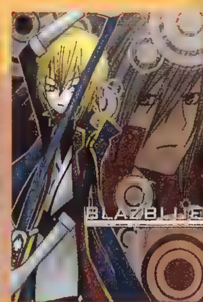
世代もジャンルも関係無し！ アーケードゲームを題材にしたカラーイラストなら随時投稿受付中な当コーナー、今月も活きのいい作品がそろっておりますよ！























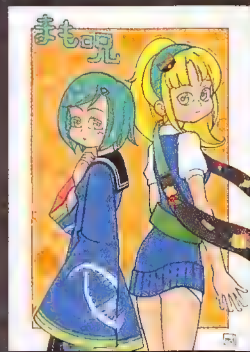
A・Fro回覧板 名前の後に「A」マークが付いているグレイトフル極まりない投稿者さんはアフロ特製図書カードプレゼント！ キャプションの頭にHマークが付いてる投稿者さんは、ホームページを運営されてますぞ。リンクはアルカディア公式サイトに掲載してありますので、張り切ってチェックしてみよう。 →http://www.arcadiamagazine.com

撃ち出せ青春
秋のシューティング祭

季節も涼しくなってきて、まさに撃ちどき避けどき稼ぎどき。そんなこんなで、新作を交えつつ秋のシューティング祭を執り行なっていきたし



（福岡県　■月トミィさん）
☆ヘニ子マフラー、目立ってていいですよね！ ぜひとも商品化するべきと思いますがどうか。



（茨城県　mikoko君）
☆コインを入れる前に、まずはOPをじっくり見てみましょ！ mikoko君もお気に入りだそうで。



（福岡県　ありあさん）
☆ローズ一家は全員のキャラが立ってたので、■■出してほしいですよね！



（大阪府　YU☆3君）
☆飛びゆく先に未来がある。生き抜く先に明日がある。■いて往け、最後の一■を■でる瞬間まで！

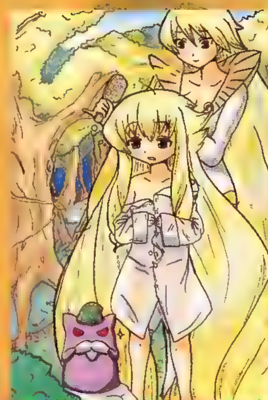


（福岡県　宇月絵夢君）
☆今遊んでも盛り上がる『ティンクル』。まだファンがたくさん居るのが心強いですね！



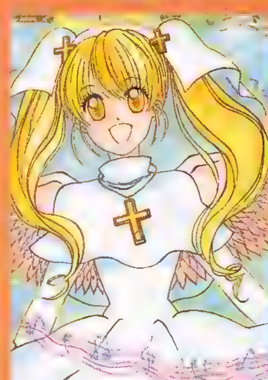








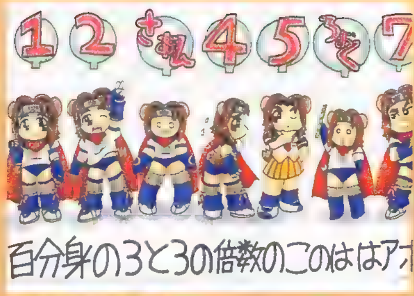






A・Fro回覧板 突発的に執り行なった秋のシューティング祭。AMショーでもおもしろげな新作が数多くラインナップされておりましたので、こりゃ冬の陣も開催決定じゃわいゲヒヒ、とほくそ笑む今日このごろ。もちろん、旧作の思い入れバリバリなイラストを送ってもオッケーであります。やっぱり、シューティングは世代を問わずに安定して強いですねッ!

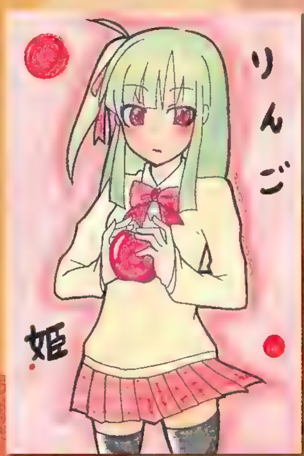
















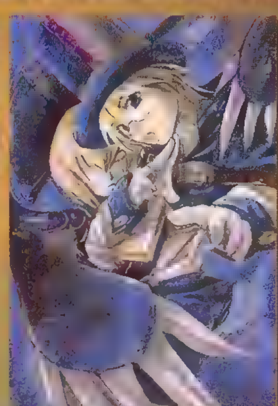


ドサクサ100号記念 グラスマニア秋の陣

A-Fro上でも100号を記念してさまざまな企画が展開されているが「これが無くちゃ始まンねぇだろ！」とばかりに突発開催したGM秋の陣。年末開催予定の眼鏡に備えるといいだろう







A・Fro回覧板 次号はいよいよ三つ巴バトルの開催！　毎回壮絶な罰ゲームが用意されてるうゆえ、担当者はヒヤヒヤものでありますが、参加される読者の皆さんが"楽しい!"と感じられてるならば、それくらいは屁でもないのさ！　たぶん！　この原稿を書いている時点ではまだハガキが到着していないのですが、ケモノ耳の圧倒的勝利を信じて枕を高くして寝る

A-Fro リバレーションズ 解放区

領土を奪え！血で血を洗うオータムフェア☆

日ごと秋めく今日このごろに、夏の熱気などはすっかりとうたかたの夢気取り。しかし当コーナー「アフリバ」は違いまっせ！　ここは弱肉強食の戦国乱世、各コーナーの掲載面積はみんなの投稿数次第！　今月は仮運営中の新興勢力も加わる下克上っぷりな大熱戦だった！　メラメラ。

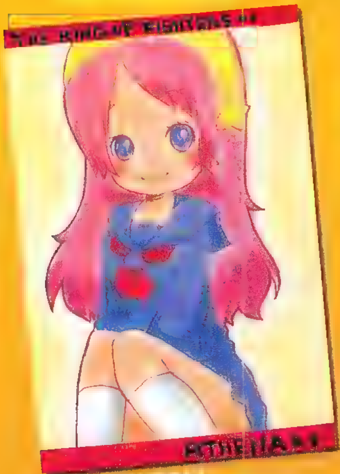


A・Fro回覧板　「アフロDEモード」、今回募集するテーマは「スパイ」。闇に生き、影に潜み、しれっとヒミツの何かを奪取！　そんなアイツをスパイシーなファッション（なんか違う）でキメちゃって！　イラストの背景は白のままで、裏面にキャラ名やゲーム名の記入をお願いします。あ、動きやすいからって薄布をまとったメイドさんはダメだーゾ。時代は今スパイなんだーゾ！　と。

迫る新作にニヤピク
KOFっ子 TORNADO

迫り来る新作の稼動に鼻息も荒ぶる当コーナー。その鼻息こそがトルネードだったとかどうとか！





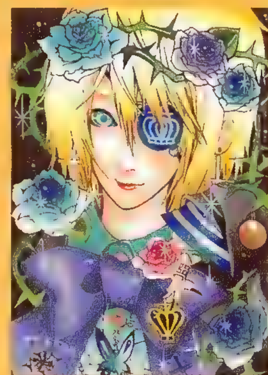


アトリエゴシック
ゴスゴス帝国

秋とゴスはよく似合う。ヒゲとココアのようなものである。ゴスパン、ロリパンなんでもござれ！　ここがロマンのアトリエ帝国！



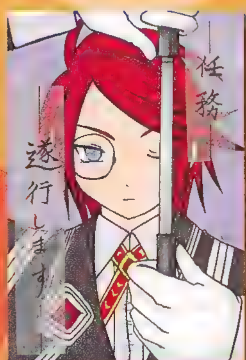




かりそめのわだち
しゃりん部(仮)

とうとう独立『悠久の車輪』支援コーナー。みんなからアイデアをもらった正式タイトルは、次号決定予定だよん！









今月の！
領土縮小

今月ちょっちパワー不足だったコーナーたちにまとめてスポットライツを当てまくり！　ついでにマイナーコーナーにもライティングで一石二鳥だった！





（アルルハイジさん）



（ボルシチさん）
無限に広がる夢のようなバリエーション

A-Fro CM大賞

A・Fro回覧板 数多くのコーナーがひしめき合う「アフリバ」に、またひとつ新たな波が！　おいおい、お気に入りのコーナーのスペースが小さいぜ？　何ということでしょう、あのコーナーが載ってませんわ！　そんなあなたに朗報でさ。なんと投稿して領土を拡大するだけで大解決！　これで枕を高くして眠れるってもんですよ。ふう、危うし危うし。

アフロ グレースケール。

秋と言い張っていいのかやや微妙な季節、でもゲーセンの中は年中快適適温ゆえ無問題。そんな真性ゲセっ子の日常文章投稿や、モノクロイラストでもって彩っていただくのがモノクロ通常営業空間、当「グレスケ」なワケで。



（神奈川県　草渡花丸さん）

『ストⅡ』再来!?
立てよゲーム親父

佐賀には直営店があるので入らない訳はないだろうと思っていた『ストリートファイターⅣ』ですが、案の定かなり早い段階で入荷！　こいつはラッキー！　ということで、かの直営店で対面すること5秒。

「し……渋いッッ……‼」

確かに『ストリートファイター』シリーズのナンバリングタイトル、しかもバージョン1については毎回「渋い」のだが、今回は群を抜いて渋い！　タイトルデモからキャラクターデザインから何からすべて「女子供はお断り」オーラが丸出しの渋さ！　むしろ「動かせる街頭覇王」と表現した方が適当やもしれず。

しかしそれこそが「ウェルカム・ストⅡジェネレーション」というカプコンからの意思表示なのであろうと勝手に解釈し、迷うことなくリュウをセレクトしてゲームをおっぱじめることにしたのである。

……しかし、本当にシンプルな操作系というか、何というか。『ストⅡ』のシステムに『ストⅢ』の動きを加えて、なおかつポリゴン化したという表現がしっくりくるのでは。

それすなわち「中間間合いでの通常技の応酬→コンボ」！　嗚呼‼

しかもリュウの場合は通常技がほとんど『ストⅡ』時代のものだから、「どうすればいいのか」すぐに理解できるのもデカい。対空攻撃もガードの心配無く「昇龍拳撃てばいいじゃね？」でいいところもナイス。

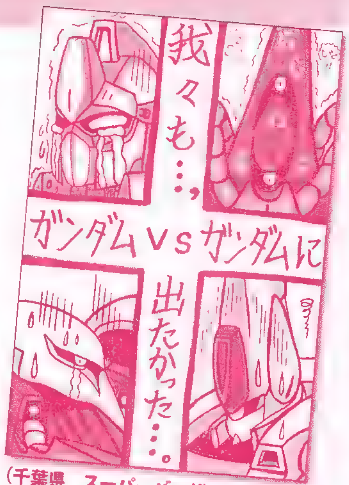
もはや浮かせて特殊動作系の格闘ゲームはどうにもならなくなってしまった俺だけど、これならいける……のか？　というか何となくだが、コンピューター戦が歴代シリーズの中では一番イージーのような気がするし。これは軽く勘違いを起こさせそうな感ではある。

とにかく「覚えるべきこと」がほかの格闘ゲームに比べると比較的少ない（過去の遺産もあるにせよ）のは間違い無い。問題は……肝心の「反射神経」、「動体視力」が15年前からすると絶対的に衰えている、ということ……。見てから落とすですらおぼつかない局面があるということ……。

くそう、経験をもってしてもやっぱり年には勝てねえってか！（笑）

（佐賀県　踏江カズノリ君）

☆踏江君やアフロズらゲーム親父な世代のみならず、若者にも大好評の『ストⅣ』。新たな技や戦略の研究が新作の楽しみですが、「思い出す」楽しみまで味わえるのは……やはり15年間愛されてきた、『スト』シリーズならではってことですか！



（千葉県　スーパーバーザム君）
☆出そうで出なかった人気の面々。
あ、でも金色の人は『NEXT』に……。


（福岡県　御加月護君）
☆『大往生』より、切り絵でショーティア嬢。
あの印象的な「最後」がよみがえる一枚です。



（福岡県　武術師某さん）
☆『ギルティ』から『ブレイブルー』へ、新世代へのバトンが……。
いや、キサラギさんそこは逃げて！　逃げてエエエ‼（汗）

とうとう100号

10×10＝100GO! 企画①
アフロ辞林
あッー行の巻

今月からいよいよ、投稿者の英知が結集した辞典＆年表の掲載開始！　まずはやたら濃い単語が詰まりに詰まった、辞典の「あ」行をご覧あれ！

●アヴァ鍵同好会【あゔぁかぎどうこうかい】
『アヴァロンの鍵』を愛する投稿者が集うコーナー。最近復興の兆しが。

●アフロズ（ヅ）【あふろず】
A-Fro担当ライター軍団。最初は2名だったが、今は田渕健康、カイゼルちくわ、げっつ☆先生の3名体制。

●アフロン【あふろん】
A-Froのマスコットキャラ。考案者は陸さん。モコモコで愛らしく、ほかの投稿者の作品にもたびたび登場する。

●アルカディア大瀑布【あるかでぃあだいばくふ】
モノクロでカオスにネタを繰り広げる、非通常のギャグコーナー枠。多数のコーナーがひしめき合う。vol.1と2では中瀑布だった。

●アルカディアフロントライン【あるかでぃあふろんとらいん】
現在の「アルカディアフロンティアーズ」になる前のコードネーム。現在の名前になったのは言い間違いから。

●アフロ浪漫部【あふろろまんぶ】
アーケードのロマンチックネタコーナー。LOVEに重点を置く。

●アフロACラボラトリー【あふろえーしーらぼらとりー】
No.043から1年間かけて、理想の格闘ゲームはどのような作品かを投稿者の意見や投票で練りこんでいったコーナー。その後、理想のゲーセンやマナー問題にも取り組む。

●アフロデミー賞【あふろでみーしょう】
No.50で50号記念企画の一環として、投稿掲載回数を基準として選出された、大活躍した投稿者の皆さんに授与された賞の総称。ならびに表彰企画そのもののコーナー名。

●A-Fro BBS【あふろびーびーえす】
投稿者同士の交流の場として、投稿に対するコールを掲載したり、それに対するレス投稿を掲載するコーナー。

●A-Froサミット2007【あふろさみっと2007】
2007年8月22日に開催された、A-Fro初の投稿者と担当軍団アフロズの交流会。12人の投稿者が参加し、議事録がNo.90に掲載される。

●アフロ一人のビッグショー【あふろひとりのびっぐしょー】
担当が注目する投稿者を、一人ピックアップして特集するコーナー。現在まで述べ31名が紹介されている。

●イロモノ合衆国【いろものがっしゅうこく】
イロモノキャラをプッシュするコーナー。発案者にして大統領は、晴天バースト氏。イロモノの定義は不明瞭だが、『風雲黙示録』のキャラクターは全員イロモノとNo.84で認定。

●面白封筒選手権【おもしろふうとうせんしゅけん】
不定期に開かれる、投稿者の創作熱意が封筒にまで及んだものを紹介するコーナー。コーナー名は毎回変化。

A・Fro回覧板　いよいよ100号企画の一環、辞典＆年表を発表できる段となりました！　この場を借りまして、両企画に投稿していただいた投稿者の皆さまに厚く御礼申し上げます。そして上記の辞典企画では、東京都のQQQ君からいただきました投稿をベースに、ほかの投稿者の皆さまの作品やアフロズの原稿にて補完しております。一同、QQQ氏に愛の最敬礼をばッ!!

とうとう100号

10×10=100GO!企画②

A-Froの年表×濃厚果汁還元

100号記念連載企画その2は、A-Froの歴史が丸分かりの特濃年表! 今回はNo.1～No.33までの部分を掲載させていただきます。古参の皆さんは懐かしく、新人の皆さんは温故知新の精神で、穴が開くまで見てくだされプリーズ!!

No.1（2000年6月号）	・祝・月刊化。記念として、この号と次号の連続で投稿掲載者全員にQUOカードが当たった
No.2（2000年7月号）	・EX9氏の提案により「ゲルエロス村」と「ガーデンローズ」が激突し、ゲルエロス村勝利
No.3（2000年8月号）	・特別企画・マーヴルVSカプコンヒーローズ2に登場するキャラクター56人のカラーイラスト一挙に揃えようぜ大会!開催
No.4（2000年9月号）	・「夏休みちびっこ劇場閃激のA！ハイテンション水着祭!」「A-Froミュージックサマーズ」開催 ・「海外ゲーパンデモニウム」コーナースタート
No.5（2000年10月号）	・「アフロ一人のビッグショー」スタート ・ゲルエロス村に太田典明氏の作品が掲載され、ブリセル大作戦コーナー設立への足掛かりに
No.6（2000年11月号）	・この号からスタートした「アルカディアSG裁判」コーナーで、三神零式氏の投稿に対し「SG（シケギャグ）」という言葉が初めて使われる
No.7（2000年12月号）	・「ブリセル大作戦」コーナースタート
No.8（2001年1月号）	・「AD-Froラドンスペシャル温泉ゲームコーナーの掟　～電磁波湯呑み編～」開催
No.9（2001年2月号）	・「激！　アレンジ道場!!」コーナー、エレメカコーナースタート ・「ゲルエロス村」で特別企画としてトライアミューズメントタワーのゲーセンノートからの作品を掲載
No.10（2001年3月号）	・無謀にも新堂敦士氏に「ガデロズ」へサインを求めた田渕、「俺にとってのキューバ危機だった」と後に語る ・無理想無解決ターボに大山高嶺氏の「男忍者特集希望でござる。」という投稿が掲載され忍者村企画設立の足掛かりに
No.11（2001年4月号）	・この号から「eb!」マークの付いたQUOカードが当たる
No.12（2001年5月号）	・特別企画の「ザ・グレイトラグタイム風呂敷ショー!」、「漢の企画春のふぁっしょんちぇっく」開催
No.13（2001年6月号）	・現在の忍者村の原型となる男忍者特集開催
No.14（2001年7月号）	・皐月トミィ氏、2008年1月号現在唯一の文章投稿が掲載される ・ライター閃屋、投稿掲載の刑
No.15（2001年8月号）	・しまん氏の投稿から「GLASSMANIA」コーナースタート
No.16（2001年9月号）	・中村英明氏、A-Froスタートから続いてきた連続掲載がストップ ・探偵惑星A-Froコーナー突発開催。担当福田のコーナー名命名法がカオスな時期に突入
No.17（2001年10月号）	・企画バトル『ポップン』vs眼鏡、田渕担当の『ポップン』の勝利
No.18（2001年11月号）	・アフロズが豪雨の高尾山でハガキ供養を行なう
No.19（2001年12月号）	・「キャプテン☆リクエスト」コーナースタート
No.20（2002年1月号）	・げっつ☆先生、「キャプテン☆リクエスト」コーナーにて特集される。同時に村田真吾氏のビッグショーも開催され、カオスな誌面に
No.21（2002年2月号）	・「ロリティカ同盟」コーナースタート
No.22（2002年3月号）	・「SG闘劇」の原型コーナー、「シケギャグ（SG）選手権」優勝者がSGブームの火付け役・そたい氏に決定。当時はスペースが2分の1ページ
No.23（2002年4月号）	・タマ氏のロコモーション刑事スタート ・実は男の子・ブリジット事変勃発 ・福井県からの投稿が初掲載され、ようやくすべての都道府県からの投稿がアフロに掲載される
No.24（2002年5月号）	・「忍者村2002」改め「忍者フロンティアーズ」開催（しかし翌年は再び忍者村に） ・空野ひつじ氏の投稿から「ピチっ子土俵祭」コーナースタート
No.25（2002年6月号）	・「男気注入コーナー V・H・A（ド硬派連合の略称）」スタート ・「式神タブロイド」、アフロに引っ越し
No.26（2002年7月号）	・カイゼルちくわがアフロズ加入、企画バトルではⅡDX特集を担当することが決定（田渕は刑事特集、福田は昨年に引き続き眼鏡っ子特集） ・中国イラスト特集
No.27（2002年8月号）	・YU・3（現YU☆3）氏特集のアフロ一人のビッグショー、カラーで開催される ・アルカディア大瀑布でぷち特集「壊してしんぜよう」のコーナー開催
No.28（2002年9月号）	・企画バトル、福田担当の眼鏡っ子特集の勝利
No.29（2002年10月号）	・STS！氏の覇兄（ハニー）様シリーズスタート。現在もほかの投稿者から数々のオマージュネタが送られてくる伝説に。
No.30（2002年11月号）	・この号から福田が一時期福田サクテルに改名
No.31（2002年12月号）	・「チェンジ妹ール」コーナースタート ・「飛び出せ！　ゲル・ドルバ」、OVA版として復活
No.32（2003年1月号）	・「ゲルエロス村」、「ピチっ子土俵祭」、「ブリセル大作戦」の3コーナーが「三国同盟リビドーバルカン」として統合される
No.33（2003年2月号）	・この号からあて先イラストスタート

お祝いアゲイン
ご愛読感謝です!

遅ればせながら、アルカディア100号おめでとうございます。

早いもので、自分が初めて買った79号から21カ月（1年9カ月）の時が流れたわけで、あのころの衝撃は忘れられません。特に82号（2007年3月）の表紙。思わず書店で『穴冥』なみにパニクるところでした。

ともあれ、自分の約2年の充実したゲーセンライフはアルカディアのお陰だといっても過言ではありません。現在は財政難によりゲーセンに行く機会を減らさざるを得ない状況ですが、アルカディアだけは買い続けるつもりです。

最後にもう一度、「ありがとう」。そして「これからも頑張って」。

（福島県　yossy-x君）

☆今回いただいた投稿は100号発売直後のものだったということもあり、改めて100号のお祝い投稿をくださる方が多く、アフロズ一同はここ毎月、感激の極みが続いております。

yossy-x君の投資に、そしてすべての読者の皆さんに応えるべく、編集者ならびにライター一同、今後も尽力して参ります！　あ、本誌を買うタメだとしても、飯代だけは減らさぬ方が（実体験）。

ス……スイマセン寝坊して遅れました……。100号おめでとうございます。フフフフ……。

（山形県　超臨界君）

☆遅れた件以外にも、何カ月寝坊したの、とか最後の含み笑いは何とか、ツッコミつつも御礼申し上げます。

記念すべき100号ですが、最後の最後のアンケート対応番号の欄が「No.99」のままです……。

（宮崎県　牙竜君）

☆え？　いやぁハハハまさかそんな（100号最後のページのアンケートハガキよもやま部分を確認）……100号でも毎度で申し訳ありません。こんなうっかり＆エキサイティングな雑誌ですが、今後ともシクヨロ！



（東京都　大沼由実さん）

☆裏面にて100号のお祝いの言葉をいただいとります！　完全者の完全振りを見習い、我々もまずは誤植を（コラ）。

A・Fro回覧板　上記の年表は、かつてアフロデミー賞の際にも多大な貢献をいただきました、A-Froカルト王・小浜太介氏の年表をベースに作成しました。氏の年表は各投稿者のデビュー号までも網羅した大ボリュームで、掲載しきれず涙ながらにシェイプしつつ、ほかの皆さまやアフロズで補完しております。完全版が見たければ、アルカデ編集者になるといい（コラ）。

ちょっとうれしい いい日いいこと

「グフフ……何と私の悪運の強いことよ！」

それはある夜のこと、コンビニから一本の電話がかかってきた。なんと、私の免許証を預かっているというのだ。

聞けば免許証のコピーを取った際、うっかりそのまま置いてきでしまったのを別のお客さんが店に届けてくださったらしい！　こんなヤヴァいご時世に、見上げた人も居るものよ！

私はただちにそのコンビニへ急行、もうその方は行ってしまった後だったので、せめてものお礼にとお店でパフェなど、いろいろ買って帰ることにした。

ん、パフェ……？

「もしかして今日『大復活』をやったら、ぱふぇ☆まで行けちゃったりして……」

早速行きつけの店へ寄る私。

……会えました！（倒せなかったけど）

これも私の日ごろの行ないが良かったってことかしら？　ぬふふふ。

（富山県　山田道楽斎君）

☆いいことがあった日は、なぜかいいことが続きますねぇ　自分も某ゲームの無くしたICカードがゲーセンで見つかった日に、欲しかったカードを引けたりしたもんです

ちょっとうれしかったゲーセンでの出来事などがありましたら、皆さんも当方に報告投稿にて、おすそ分けしていただけると幸いです！



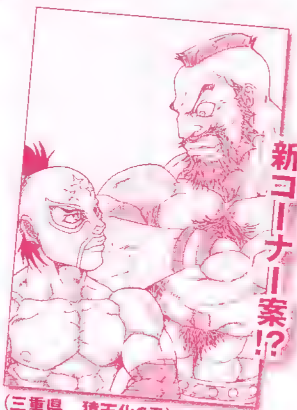
（北海道　包帯rmxさん）
☆跳び跳び元気っ子が魔女っ子に!?
「おまかせ☆」感が溢れております！

グレスケにもいろいろあります
コーナー枠アラカルト

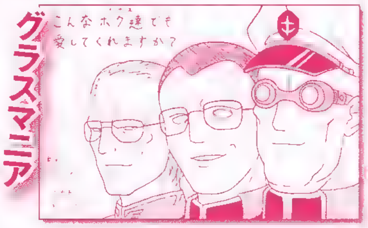
「大瀑布」ほどではないにしろ、コーナーがひしめく当「グレスケ」。今回はその中でも最近注目のコーナーを、改めてご紹介しませう。



（秋田県　序偶君）
☆非イロモノをも染めていく。
これぞ合衆国の軍事力（何）。



（三重県　猿天化G君）
☆あて先が「レスラー部」の上、「レバー一回転」のルビも。漢だ……ぜ。



（大阪府　作左君）
☆眼鏡岩の三悪人ッ!?
メガネ愛を語る当方、そろそろ年末の『眼劇』への動きも……？

次世代格ゲーは、なんと全キャラがわりがしれを欠いているという危険な激戦!?　その名も「無礼ブルー」!!　などと自作自演でシケる三十路前はさておき、今月もアンケートハガキ投稿をご紹介しまくる感じでよくなくない？

『タツノコVS.CAPCOM』！ってことはタツノコキャラがミッドナイトブリスの餌食になったり、バニシングに処刑されたりするわけなんですか？

（茨城県　吉本正（仮名）君）

『マジアカ』も過去で遠くなりました。今なら大学受験がりそうです。

（兵庫県　まつ君）

100号DVDの見どころは、アベルの股間にズームイン！　するガイル少佐ですか？

（埼玉県　ケロパス君）

☆[illegible]もなかったかのように次。

そろそろ猛者でうる覚絵をやるころかなとは思っていたけど、まさかDVDでやるとは――

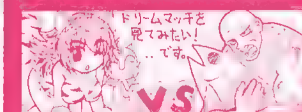
（大阪府　作左君）

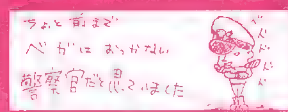
ボタンに二つの格ゲーをやりたい、く●おくんみたいな――

（長野県　カニP君）

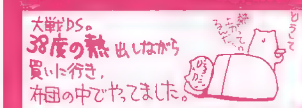
ボブ、カレノフ、ルーファスなど、パーフェクトなボディを持つヤツらが熱い戦いを繰り広げるゲームがついに登場。その名も「パーフェクトソルジャーズ」！　ラスボスは完全者。

（埼玉県　AC30号君）

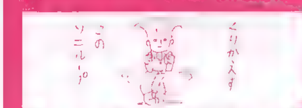




（神奈川県　みよんさん）

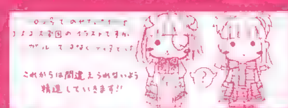






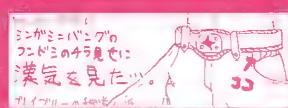








（茨城県　ろしあ料理さん）



（宮城県　BIKKEさん）

A・Fro回覧板　さてさて、次回以降も当「グレスケ」では完成した辞典と年表の方の掲載は続きますが、もちろん文章投稿＆モノクロイラストの通常営業の方も、モリモリ展開して参ります。特に文章投稿はゲーセンで起こった出来事や思ったこと、ゲームプレイ中に起きた珍事などなど、どんなネタでも長短問わず大歓迎！　短い文章投稿は、携帯メールでも大丈夫ですよ～。

アルカディア大瀑布

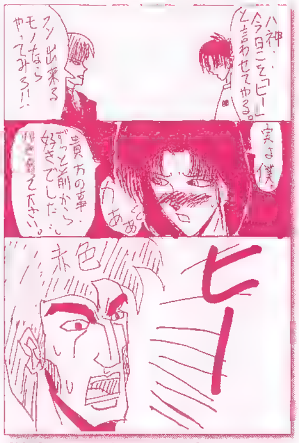
ここがウワサの理想郷。モノクロイラストによるアーケードゲームのバラエティーコーナーが盛りだくさん。いや待て、理想というよりはただの混とん(カオス)なだけだったｯ!! しかしその欲望の渦がパワーの源という残念な説。さあ今月も「大瀑布」が始まりまくり!



(熊本県　エレ金哲君)

A-Fro漫画道場

アーケードゲームのマンガが読みたい、描きたい。そんなあなたの夢を実現させる道場がこちら! 足しげく通ってみてはどうだね、ヘイブラザー!



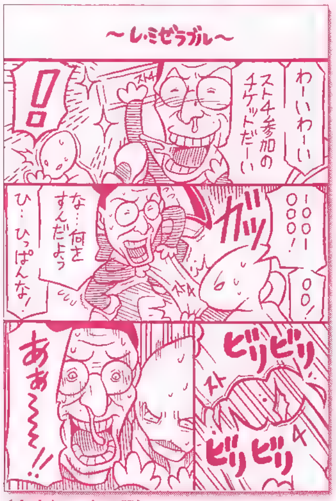
(熊本県　オドマシラン君)
☆ヒー。よく分からないけど涙がこぼれ落ちそうです。



(長野県　LEG君)
☆ゼニデインとは『マジックソード』のメガクラッシュなのであーる。



(大阪府　天井さん)
☆実際猿渡さんはおられるのでリアルに起こりかねぬ。マナーを守ってハッピー闘劇ライフ!



(東京都　良月君)
☆『ストⅣ』調で描かれる彼らを見てみたくもある。……いや、やっぱ見なくていいかも。



(三重県　暮新月那弥さん)
Ⓗ知識の泉「アフロ大瀑布」。SGに凍えるだけの場じゃないのだぜ!



(愛知県　御影道行君)
☆こ、これはまさか。いにしえに伝わるツンデレのアルカナだというのかッ!?



(鳥取県　青い肉汁君)
☆何やらすさまじくメスト初期をほうふつとさせるこのテイストに乾杯。



(神奈川県　ken君)
☆パシシマーカーで有名な『リブルラブル』。ちなみにデフォルトで2レバーよのさ。

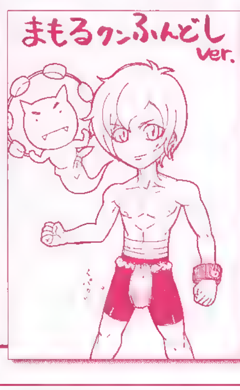
帰ってきたアフロ一人のビッグショー

三重県　猿天化G君

今、勢いのある方をピックアッパーな当コーナー。お久しぶりの今回は大ベテラン、猿天化G君です。レゲーからふんどしまで幅広い作品群、その一部をズバームと大特集!



☆駆け抜ける疾走感! 新作タイトルにも容赦無し!



☆近ごろ妙に混入されるドシフン絵。スパッツは最後の良心なのか!?



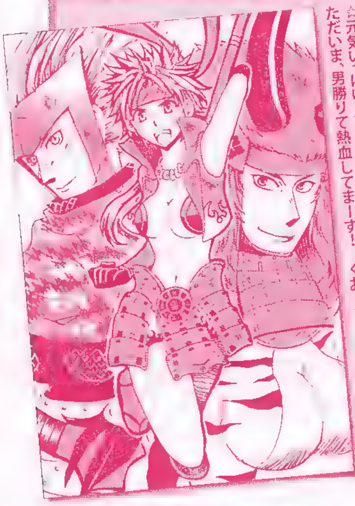
☆この出だしでこの着地点! いにしえのマンガ雑誌でさえも範囲内。

A-Fro回覧板 そんなこんなでお送りしました今月のアフロでしたが、いかがでしたでござんしょう。次号はいよいよ「ツインテール」と「獣耳」と「ヒゲ」が織り成す三つ巴バトルが開催されます! キミのこだわりは果たして勝ち残ることができるのか!? ついでにシケギャグ闘劇の結果も発表というどうでもいい感じでお送りする予定でーす。

ブリスVS逆ブリ時代へ

ブリセル大作戦

男キャラを華麗に女体化しちまう当「ブリセル大作戦」。しかし逆ブリも黙ってはいなかった! どちらが勝つのか、このお家騒動に興味があったりなかったり。



(広島県 呉琳董さん)
☆元気いっぱい それいけ! 女傑武田軍!! ただいま、男勝りで熱血してまーす! ぐおーっ。



(青森県 陸さん)
☆愛に気付いてみなよ。私が暖めてあげるから。



(福島県 雨子さん)
☆むむ! これで仲良し姉妹ができあがったというわけですか!?



(広島県 温井川天祐さん)
☆カワイ過ぎ! 日曜の朝にでもこんなアニメが始まるとてもいい。

反逆ののろし

逆ブリ大作戦

何やら今月は怒とうの逆ブリラッシュに見舞われたもよう。本家に負けないスパーキンっぷりを見よ!



(福島県 森園泉さん)
☆りゆとりあは仲良しこよし。違うぜ! こういう時は"マブ"っていうんだぜ?



(北海道 鈴塚栞さん)
☆津軽とシアを逆ブってみる! 津軽の勉強できそげな感じとかイカシ。



(愛知県 立花ゆうりさん)
☆このはのやんちゃ風味もアレですがそれ以上に神依の男前度がすんげえことに!

領土強奪 国盗り物語

ふんどし、エロス村、キョーダイ部などを尻目に虎視眈々とその座を狙う奴らが居た! 今こそ集え同志!

ロリティカ同盟



(新潟県 佐倉信士君)
☆近ごろすっかり意気消沈の同盟内部。永き沈黙を破り、今こそ復活。なるか?

複合コーナー



(広島県 オキノさん)
☆ブリセル逆ブリキョーダイ部! そのほかふんどし逆ブリ土俵祭などバリエーション多様DA!

アーケードゲームのネタならどんと来い! 優秀作(Aマークが付いた作品)には、図書カード進呈中!

【投稿全般・鉄の掟】
◎全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに! URLも書いとけば、姉妹誌「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載!
◎投稿作品は「未発表」のものを! 個人HPなどに発表する場合は、投稿後45日後以降にしていただくよう、お願いします。
◎投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。手元に作品を残したい場合、コピーしたりデータ化したりするなどの手段を!
◎締め切り日は「必着」です。その日までに到着するようにお願いします。
【文章作品投稿規定】
◎文字数は800字以内にまとめてくださるとありがたし。
◎アフロズがリライトしますので、文法・表記などは気にせず勢い重視で!
◎E-mail投稿の場合、どこかに本名、住所などの記載や添付を忘れずに。
【イラスト作品投稿規定】
◎サイズはハガキ～A4くらい、比率は3:2(官製ハガキの比率)が基本形!
◎イラスト内に文字を書くなら大きめに! 文字などのオブジェクトは端5mm以内に書くと掲載時に切れちまうぞ!
【CGデータ作品投稿規定】
◎カラーモードはRGBではなく、CMYKでお願いします。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらもOK!
◎推奨サイズは寸法7×5cm、容量は350dpi程度。
◎セーブファイル形式はフォトショップ形式(.psd)がイチオシ! JPEG形式は非推奨ですが、やむを得ない場合クオリティ75～95%で保存を。
◎作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同じフォルダに入れ、フォルダごと3M程度の容量に圧縮して送ってください。



(島根県 ヤングムーン君)

次々号1月号の締め切りは…… 10月16日(木)必着!!

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです!
CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください!
http://www.arcadiamagazine.com/

「あて先イラスト」も募集中! A-Froへの投稿はこちらへどうぞ。
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部 A-Fro各コーナー係

E-mail投稿(文章ネタ投稿)のアドレスはこちら。投稿には住所を忘れずにね!
afro@arcadiamagazine.com

CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください!
afro_cg@arcadiamagazine.com



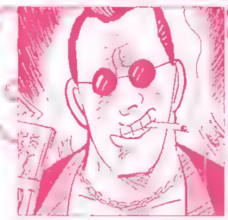
猛者通信 ドス龍

DOS34本目 超重合身！AMショーリポートの巻

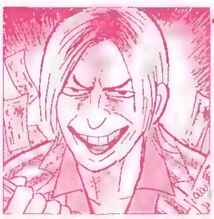
「学校に競争社会を持ち込むのは良くない」など言ってはみたものの、いざ社会に出てガチ競争社会に放り込まれたらどう対応するんですかカテジナさん！　とりあえず絶対に地デジは延期すると思う。

文:ジ☆ダップセ　キャラ紹介&漫画:天野シロ

登場人物とか



まさ　ヤーバン忍法の使い手にして、メガ森夫の名を欲しいままにする大食漢。もう絶対にタスポは手に入れたりしないんだから！



ケソ　生まれてこのかた、自分の部屋を整理したことがないことからケソっ部屋＝相剋界と呼ばれていることを覚えておくといいだろう。



ブニョ　毎回ダップセの奇行に頭を抱えるアルカデ編集部員にしてブルーフィクサー。最近なぜかはPS版の「トゥムレ」（しかも2）に執心。

EPISODE：01

ゆりかご会の魔の手

It was five hours late.

～前号までのあらすじ～

『AMショーは入場手続きが大変なので絶対に遅れないでくださいねいいですか9:30に幕張メッセのプレス受付前に集合ですからね遅れたら万力で金玉つぶしますよ！』と口角泡飛ばしてダップセに告げていたブニョ野口。しかしその前日深夜、まさは積んでいた『アンディスカ』をいけしゃあしゃあと開封してイグナイトファングに興じ、ケソは明日から稼働予定の『三国志大戦3』ニュバジの空想デッキを思い浮かべながら明け方までニマニヤしていたのである。

ブニョ　……で、その結果がこのありさまですか。僕は9:30集合と言いましたよね？　今、この時計は何時を指してますか？

ケソ　じゅ、14:00でゴワス……。

ブニョ　5分10分遅れるならまだしも、5時間遅刻ってあり得なくないですか！

まさ　メンゴメンゴ。てっきりドイツ現地時間の9:30って思ってたさな。

ケソ　しょうがないじゃない！　お腹も空けば眠くもなる、それが人間ってものじゃない！

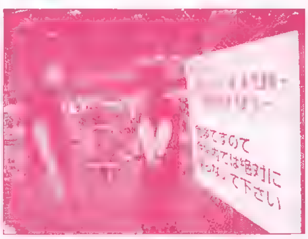
ブニョ　……僕の希望としては、ダップセの皆さんにはさっさと人間を卒業して機械の身体にでもなってほしいのですが（目がマジ）。

ケソ　しゃ、しゃっせんした！（早口&土下座）

まさ　まあ、何はともあれ今日はAMショー。アケディ業界の半年を占う重要な日さね。

ブニョ　分かってるんなら、そんな重要な日に遅刻してこないでくださいよッ。

まさ　少し前までは、ショーといえばカードゲームタイトルの新作がぐっちゃら～というイメージであったが、



堂々の遅刻を果たしながらも、ぞんざいに眼下を見下ろすダップセ。

今回は妙に格闘ゲームタイトルが多いそうじゃないかね君。

ブニョ　そうですね～。アルカディアでも大きく扱っている『タツノコvs.カプコン』、『鉄拳6 BR』、『すっごい！アルカナハート2』、『ブレイブルー』、そしてプレイアブルで初お目見えの『KOF XII』と、例年にない豊作ぶりですね。

ケソ　おいおい、こりゃ来年の闘劇決勝は一週間かかっちゃうんじゃないの？

ブニョ　それ、案外しゃれになってないんですけど……。

ケソ　とりあえず入ってみようぜ！カモナジョイナス！

EPISODE：02

2300年のヒミツ

The title that we expect is this.

まさ　ど～れ、まずはパンフレットをこってりとチェックしてやるか。4、5時間かけてな。

ブニョ　……あと3時間で今日のショーは終わりますから、とっとと見てください。

ケソ　ま、マサーッ！　こここここれを見てくだしいよ！

まさ　ほほふむ『オトメクライシス』……？　ははーん、『オトメディウス』方式で『レイクライシス』か『タイムクライシス』の続編か何かが出たのかね。

ケソ　いや、それらの作品は全く関連性はネウですし、僕の指しているのはコレですよーッ！

まさ　ヌハップ！　『三国戦記2』のニュバジ“乱世英雄”が出ティールじゃないかね君！

ケソ　まままままままずはアルタブースに行きしょうよ！

～ホバリングで移動～

まさ　ほむふ。こいつが期待のニュバジリアスか。

ケソ　……何というかその、一目見て『三国戦記』の続編と分かる画面ですね（褒め言葉）。

まさ　今回はいろんなモードがあるっぺれ～。敵武将と連続で戦っていく“武将チャレンジモード”、ぐっちゃりと登場するザコどもをちぎっては投げの“一騎当千モード”……この満腹感、あまりの興奮に尻からGN粒子が漏れそうさな。

ブニョ　あれ？　今回からICカードが使えるんだね。『三国戦記』も進化したなあ。

ケソ　三国志ゲームゆえか、使用回数は300回までと、妙にサービスがいいですね。

まさ　とりあえずプレイしてみるといいだろう。

～プレイ中～

ケソ　何というかその、これまで『三国戦記』をこってりと遊んでいた人は発売を待て！　という安定した完成度でしたね。

まさ　猛者通レビュー的にはプラチナ殿堂入りさね。発売の折には、ご近所の友達をお誘い合わせの上でプレイしてもらいたいものさな。

EPISODE：03

ダイヤとマグマの間

ZURUSAN NIYAPIKU

ケソ　あれ？　今回はやけにレースゲームが多くないですか？　『弐輪』や『ハーレダビッドソン キング・オブ・ザ・ロード』、『HAMMER』etc.……。新作だけじゃなく続編や既出作などもを含めると、かなりありますよ。

まさ　ずるさんニンマリであろう。

ブニョ　というか、ほんとにニンマリしてましたよ。まあ、いつの時代もレースゲームは安定して人気があるしね。やっぱり、「ハンドルとブレーキ、アクセル」という入力デバイスでのプレイは、家庭でやるのはなかなか難しいからね。

まさ　逆にシューティングゲームがやや寂しい感じさね。『センコロDUO』や同人タイトルからの移植『トラブルウィッチーズ』、『デススマMBL』……。全部、横画面シューティングさな。

ブニョ　縦シューもコンスタントに出てほしいけど、タイトル数的に苦戦してるよねえ。

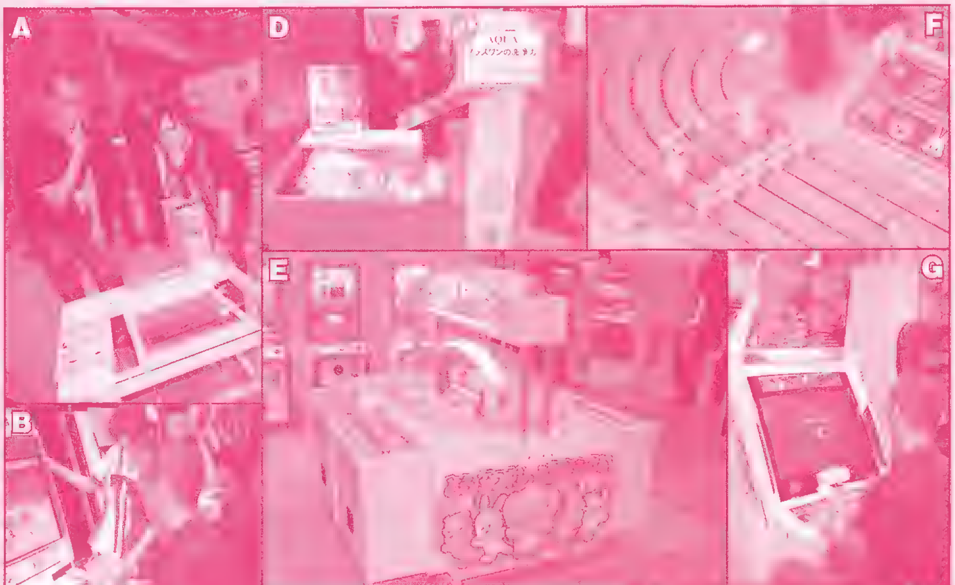
まさ　きっちりと作り込まれた縦シューは5年や10年は余裕で持つので、1シーズンに1新作くらいは欲しいものさね。

ケソ　うちの社長は1日1回『ケツイ』をやらないと死んでしまう身体ですしね。

まさ　あとは、カードゲームがとりあえず一段落した、という感じさね。最近は新規参入のプレイヤーが増える……というよりも、一定数いるカードゲームプレイヤーのパイを、各タイトルで取り合ってるという感じだったからなあ。我の周囲に限定してい

シゴウしたる! AMショープッセリ漫遊紀

今回のAMショーは、台風が関東地方を直撃する直前の、千葉県は幕張メッセで開催。まさ宅とケソ宅からは2時間かかるのDADADADA!(←言い訳)







A.アールエスブースで出展されていたテーブルメダル用テーブル筐体。久しく見ないテブリ筐体だが、復活の兆しっていうのかい!? B.PCゲームにも達者な我らが『オトメクライシス』を見逃すはずがあろうか。発売を期待せよ。C.会場では筐体のボタンも販売。1コ100円で個別売りもしているぞ。記念に買うのもまたよし。D.AQUAメダル洗浄機。ゲセの衛生問題はこうして保たれティールのだ。F.G.KOMAYAが出展していたメダルゲーム『どうぶつ村のうんどうかい』。弱肉強食の摂理を外れたアニモー戦士たちが健脚を競い合う。馬はハンデゆえなのか、なぜか直立二脚歩行で競技に出ているところにダップセは深く感銘を受けた。G.ICカード使用になって蘇った『三国戦記2』。開発度は90%だったが、あと10%で何が変わるのか期待は尽きない。H.これもアールエスブースで発売されていたアミューズメントセンター用チェア"自在イス エクセレント"。ゲーセン椅子のクオリティを超えた座り心地で、お値段は何と¥13,800。意外にお手ごろ。

えばだがね。

ケソ 意外と、全国規模で見てもそうかもしれませんZO。

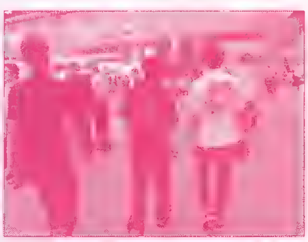
EPISODE:04

戦い終わって ～神々の黄昏～

Gotterdammerung came when just after the end of the fight

まさ ヨシ! それでは貴様ら、メスト時代のAMショー座談会さながらに、各自今回のオススメタイトルを挙げてみよ!

ブニョ 僕はバンナムが出展してた、ガンシューの『レイジングストーム』かな。爽快感もあったし最近無かった硬派なガンシューなので、発売が楽しみですよ。



スタートが遅かったせいもあり、足早に会場を回る三人。ブニョは2周目。

ケソ わっちは『KOF XII』のアテナのふとももが一押しです!

まさ 確かにグラフィックはすさまGものがあったが、真っ先にその点を指摘するとはいい読経さね。

ケソ 実は、システムなどはまだ全然出来てなかったんですけど、『KOF XII』はキャラクターを動かしているだけでも楽しかったっすよ。こりゃ久々にビックウェーブが来そうですわい。

まさ 我はセガのガンシュー『愛サレルヨリ愛シタイ』さね。主人公の名前がゾビ夫とゾビ子というのが、生粋のゾビニストである我の心に響いたわい。

ケソ 言わば、一心腐乱死体ってやつですね!

ブニョ いろいろと違うから。

まさ こんなわけでいろいろと猛者的目玉商品もあった今回のショー。今後半年のゲーセン動向に期待せよ!(メスト調)。

～つづく～



お知らせ

毎度どうも、アルカディアのサニョ野口です。ご存知の方も多いかと思いますが、ダップセの三人の日記がアルカディアモバイルで読めるんです。興味のある方は下のQRコードからアクセスしてみてください。

今回のAMショー5時間遅刻(実話)事件の真相とか、書いてあるかもしれません。というか書いてあったら…

猛者つ子通信

…もしくは電子メールにて
アドレス=mosa@arcadiamagazine.com



新 愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!

突然ですが、当「ゲーパロ館」は来月号をもちまして閉館することとなりました。今までありがとうございました。最後の最後まで、力の限り皆様の同人ライフをサポートさせていただきます!

案内人:レン・コイン(執事)&ハーネス・キハンス(メイド)
イラスト:オイコ　文:ぬのまる



今月のオススメ

KOFシリーズ

BURNING!

タケヤ企画室

ギャグ　シリアス　小説



B5判　60P　オフセット　表紙カラー
700円分無記名小為替+240円分切手
〒972-8311　福島県いわき市常磐水野谷町東4-5
畠山明子









京についていけないつらさを描くシリアスショートや、おバカな真吾のギャグなど、バラエティに富んだ8作を収録してますわ。相手は京・庵・K'・コピー京など。踏み込んだ男×男表現は少ないので男性も楽しめます!

ギルティギアシリーズ　DRAGON EMBLEM

ギル学へ行こう! 俺達の学級日誌



ギャグ　4コマ

A5判　76P　オフセット　表紙カラー
送料含む700円を
郵便振替:00700-2-38904
加入者名:清水佳芳里
通信欄に本のタイトルとあて名を記入





ぐーたらソル先生と生徒達が広げる濃密なドタバタショートギャグ&4コマ。絵柄はかわいく勢いアリ、読み応え満点の一冊です!

KOFシリーズ　空星路

夜の湖　包鷹　参



小説　シリアス

A5判　44P　コピー　表紙1色
送料込み300円分の無記名小為替
または切手
〒708-0861　岡山県津山市八出
1080-9　松永郁恵





KOF MIをベースにしたパラレル小説。味方である笑龍の毒で傷ついてしまった濡口の運命は?　食事風景の描写が微笑ましいです!

ソウルキャリバーⅢ　SOUL&SWORD

SOUL&SWORD



ギャグ　イラスト

A5判　28P　オフセット　表紙カラー
送料込み500円分無記名小為替+あて名シール
〒923-0125　石川県小松市五国寺町
丑1-2　高林史子





独特な絵柄でギャグ加速度倍増のショート集ですわ。変態●面コスや娘ラブを叫んだりとラファエル大活躍。一部ヌード表現あり。

サムライスピリッツシリーズ　幕張弁当

大自然ロボ カムイオー 設定集 其の一、其の二



イラスト　研究

B5判　各16P　コピー　表紙カラー
2冊セットは400円分無記名小為替(本代)+140円分切手(送料)　1冊の場合、どちらか明記の上200円分無記名小為替+140円分切手　〒213-0033　川崎市高津区下作延656-15　佐伯大志





まだ描かれてない巨大ロボマンガの設定集。巨大ロボとパイロットのイラストを収録。デザインラインが個性的で面白いですわ!

■ゲーパロ館からの重要なお知らせ

長らくのご愛顧、ありがとうございました。諸々の事情により、当「新 愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!」は、来月号で閉館することとなりました。それに伴いまして、同人誌の投稿募集を停止させていただきます。今月号発売以降に同人誌を投稿いただいても、残念ですが掲載のタイミングに間に合いません。ご理解とご協力を願いいたします。

■通信販売を申し込む方への諸注意

◎無記名小為替とは、郵便局から買ってきたままの、何も記入していない小為替です。　◎あて名シールとは、市販のラベルシールなどに自分の住所・氏名を記載したものです。　◎欲しい同人誌のタイトル、冊数、自分の住所氏名を書いた手紙を同封しましょう。相手の失礼の無いように文面に気を付け、きちんとした便せんを使いましょう。　◎サークル側の都合により、本の発送には1～2ヶ月かかる場合もあります。あらかじめご了承ください。　◎万が一の場合のため、自分の住所・氏名を記入した連絡用封筒と80円切手を同封することをお勧めします。　◎基本的に編集部はトラブルに責任できません。注意してご連絡ください。

執事の控え室

1日あたり17万人以上の一般参加者が訪れた今年の夏コミ。今年は急遽、手荷物検査が実施されたことも話題になりました。実質、カタログを買わなくても入場できてしまうコミケ。でもやはりカタログを購入して、ルールをキチンと把握してから参加するようにしましょう。コミケを作り、守っていくのはスタッフ・サークル・一般の各「参加者」なんですから!

アルカディア データ ベース

ARCADIA DATA BASE

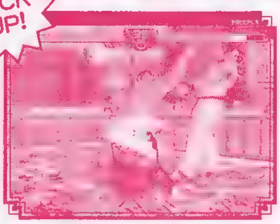
2008年8月16日～9月15日

ビデオゲームランキング

順位	前回	タイトル（メーカー）	ポイント
1	→	鉄拳6<バンダイナムコゲームス>	303.2
2	↑	機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム<バンダイナムコゲームス>	269.4
3	↑	Virtua Fighter5 R<セガ>	254.7
4	↑	STREET FIGHTER Ⅳ<カプコン>	201.9
5	↓	GUILTY GEAR XX ΛCORE<アークシステムワークス>	183.3
6	↑	アルカナハート 2<エクサム>	181.5
7	↓	Fate/unlimited cordes<カプコン>	169.8
8	↑	怒首領蜂 大復活 ver.1.5<ケイブ>	121.4
9	↑	THE KING OF FIGHTERS'98 ULTIMATE MATCH<SNKプレイモア>	102.3
10	↓	MELTY BLOOD Act Cadenza<エコールソフトウェア>	87.9

第3位 Virtua Fighter5 R

PICK UP!



『Virtua Fighter5 R』が順位を上げてベスト3入りを果たした。新キャラ加入やシステム変更などにより、前作よりもさらにパワーアップした本作。セットアイテムも魅力的だ！

メーカー	セガ
ポイント	249.1

ビデオゲームランキング（コックピットアップライト）

順位	前回	タイトル（メーカー）	ポイント
1	↑	機動戦士ガンダム 戦場の絆<バンダイナムコゲームス>	301.4
2	NEW	WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Clubs 2006-2007<セガ>	290.7
3	↓	DrumManiaV5 Rock to Infinity<KONAMI>	288.6
4	↓	麻雀格闘倶楽部7<KONAMI>	219.7
5	→	beatmania ⅡDX 15 DJ TROOPERS<KONAMI>	137.6
6	↓	GuitarFreaksV5 Rock to Infinity<KONAMI>	129.7
7	↓	pop'n music16 PARTY ♪<KONAMI>	111.2
8	↑	ハーフライフ 2 サバイバー Ver.2.0<タイトー>	106.4
9	↑	クイズマジックアカデミー 5<KONAMI>	92.4
10	↓	セガネットワーク対戦麻雀 MJ4<セガ>	88.6

第4位 麻雀格闘倶楽部7

PICK UP!



新しい要素を加えて遊びやすさと対局の激しさを追求した、『麻雀格闘倶楽部7』が4位にランクイン。新たなリーグシステムが設定され、誰でも安心して参加できるようになったぞ！

メーカー	KONAMI
ポイント	219.7

●協力店舗（50音順）

店舗	住所	電話
AMUSEMENT LAND Kyontagon	東京都新宿区百人町1-18-11	☎ 03-5330-6226
AMUSEMENT LAND Kentagon	東京都新宿区百人町1-10-7	☎ 03-5386-2460
大久保アルファステーション	東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル	☎ 03-5330-8595
グッデイ21	東京都江東区北砂7-4-4	☎ 03-5690-0821
Game in えびせん	東京都練馬区旭丘1-75-12 ヤジマビル 2F	☎ 03-6909-4776
GAME'S MILK	京都府宇治市大久保町北ノ山101-5	☎ 0774-44-5770
ゲームBOX.Q2	愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第1Uコーポ1F	☎ 052-452-0920
GAME41	北海道札幌市東区北41条東1丁目2-15 ロイヤルハイツビル 1F	☎ 011-751-9772
サブカルチュア	福岡県筑紫野市二日市北1-2-3黒崎ビル	☎ 092-922-6616
TAC 北方店	福岡県北九州市北方4-1-11 1F	☎ 093-941-9022
チャレンジャー ABABA天神橋店	大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F	☎ 06-6357-6677
チャレンジャー ガムガム店	大阪府吹田市岸部南1-24-9	☎ 06-6317-0433
プレイシティキャロット巣鴨店	東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビル B1～B2	☎ 03-3943-6735

てあたりしだい ゲームリスト

タイトル	メーカー	ジャンル
●2008年10月稼動予定タイトル		
デススマイルズ メガブラックレーベル	ケイブ	シューティング
すっごい!アルカナハート2 ～転校生 あかねとなずな～	エクサム	ハートフル2D対戦アクション
BASEBALL HEROES 2008 制覇	KONAMI	野球トレーディングカード&オンライン対戦マスビデオ
●2008年11月稼動予定タイトル		
ブレイブルー	アークシステムワークス	2D対戦格闘
beatmania ⅡDX 16 EMPRESS	KONAMI	音楽
●2008年12月稼動予定タイトル		
GTIクラブ スーパーミニ・フェスタ!	KONAMI	バラエティドライブゲーム
タツノコ VS. CAPCOM CROSS GENERATION OF HEROES	カプコン	対戦格闘
R改:アルティメット ストリート レーシング	セガ	レース
愛されるより愛シタイ-THE HOUSE OF THE DEAD EX	セガ	ガンシューティング
のびてけ! ビヨンビヨン大作戦	KONAMI	体感型ビデオゲーム
太鼓の達人12	バンダイナムコゲームス	音楽
●2008年稼動予定タイトル		
鉄拳6 BLOODLINE REBELLION	バンダイナムコゲームス	対戦格闘
湾岸ミッドナイト MAXIMUMTUNE 3DX(仮)	バンダイナムコゲームス	レース
トラブル☆ウィッチーズAC-アマルガムの娘たち	冒険企画局	シューティング
旋光の輪舞 Dis-United Order	グレフ	対戦アクションシューティング
●今冬稼動予定タイトル		
デモンブライド	エクサム	2D対戦格闘
モンスター エンシェントクライン	エクサム	2D対戦格闘
●稼動日未定タイトル		
ネットワーク対戦クイズ Answer×Answer2	セガ	クイズ
Touch Striker	セガ	スポーツ
HUMMER	セガ	ドライブ
HARLEY-DAVIDSON KING OF THE ROAD	セガ	ドライブ



聖剣を巡り、戦いは続く

研究すればするだけ新しい発見があり、環境がどんどん変わっていく『悠久の車輪』。マイナーバージョンアップも来月に実施されるという事で、これからもどんどん進化していくぞ。今号では現環境での流行や、今まで判明している重要な豆知識をピックアップして紹介する。記事を参考にして、大会モードに挑戦してみてほしい。

悠久の車輪〜Eternal Wheel〜
■メーカー：タイトー・スクウェア・エニックス
■ジャンル：オンライン対戦型カードゲーム
■操作方法：レバー＋ボタン×2＋カード
■稼動日：2008年3月11日
■使用基板：TAITO Type X2

10月にマイナーバージョンアップ決定!

10月の上旬から下旬にかけて、「聖剣の行方」になってはじめてのバージョンアップが実施される。内容は、主にモバイルサイトとの連動となる。まずは上旬に「NESYSカード再発行サービス」が実装され、その後下旬を目処にさまざまなカスタマイズ機能が実装されていく予定になっているぞ。

なお、どれもモバイルサイトへの加入が前提となっており、これからも次々とカスタマイズできる要素が増える予定なので、まだ加入してない人はこれを機に加入してみてはいかが?

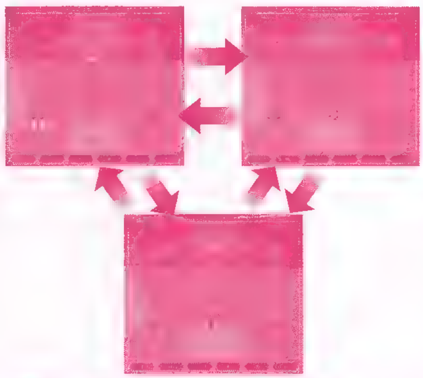
NESYSカード再発行サービス

NESYSカードを紛失してしまったとき、『悠久の車輪』モバイルサイトに登録しているプレイヤーであれば、メインユニットで手続きをすることでNESYSカードの再発行ができるようになる。

これまではうっかりカードを無くしてしまうと、集めた召喚獣や今までの戦績などが失われて大損害だった。紛失しなければ関係ないので、常に使う機能ではないが、いざという時にとても頼もしい機能といえるだろう。

レーダーの初期設定が可能に

対戦中にジョイスライダーを左右に倒すことで、画面右下のレーダーの表示を、ユニットの種類やATKが表示されるように変更できるのは周知の通り。このレーダーの最初の状態を、どれかに固定できるようになる。これで、対戦開始時に表示をいちいち変更せずにすむぞ。

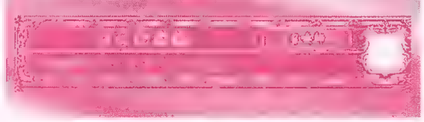


開幕直後の戦場の把握は勝負を分ける重要な問題。細かいことでもどんどん利用していこう。

スキンの選択が可能に

スキンとは、ゲーム画面において自身の名前が表示される枠の部分のこと。これを、アルカディアなどの勢力をイメージしたものに変更することができるようになる。最初はアルカディアのスキンだけだが、今後もどんどん追加される予定だぞ。

アルカディアスキン



演出キャラクター選択

対戦後の勝利シーン、敗北シーンで登場するキャラクターを、好きなキャラクターに固定できるようになる。お気に入りのキャラクターの決めポーズを毎回見れるようになるだけでなく、特定のキャラクターのスクリーンショットを撮りたい時などに非常に便利だ。

新登場の称号を手に入れよう

1st エクスパンション「聖剣の行方」で、いくつか特殊な称号が追加された。その取得条件を説明しよう。

・極めし者

CPU戦最高難易度の『ATROCIOUS』をクリアすることで手に入る称号。このモードは、非常に難度が高い。入手はかなり困難だろう。

・見届ける者

シナリオモード「聖剣の行方」の達成率を100%にすると手に入る。シナリオの数は前回より少ないので、外伝さえクリアできればそれほど難しくないはずだ。

・六獣を統べる者

全国対戦モードにおいて、各召喚獣で一回ずつ勝利することで手に入る称号。あくまで、「全国対戦モード」でないとダメなので注意!

全国大会モードでの入手

また、新たに追加された全国大会モードでも称号を手に入れることができる。基本的に「〜の証」という名前のもので、全国大会モードで得たポイントを蓄積することで得られる称号だ。

なお、最上位の称号は、生半可なポイントでは手に入らないとのこと。入手したければ、毎回優勝するぐらいの気持ちで挑む必要があるぞ!



ポイントが規定数になって「妖精の証」を入手したところ。大会モードで戦い抜いた名誉の証だ。

追加称号一覧

極めし者	COM戦モード	『ATROCIOUS』クリア
見届ける者	シナリオモード	「聖剣の行方」達成率100%
六獣を統べる者	全国対戦モード	全ての召喚獣で一回以上勝利
神竜の証	全国大会モード	大会ポイント？以上獲得
天竜の証	全国大会モード	大会ポイント？以上獲得
熾天使の証	全国大会モード	大会ポイント？以上獲得
天使の証	全国大会モード	大会ポイント？以上獲得
聖獣の証	全国大会モード	大会ポイント？以上獲得
霊獣の証	全国大会モード	大会ポイント？以上獲得
精霊の証	全国大会モード	大会ポイント？以上獲得
妖精の証	全国大会モード	大会ポイント？以上獲得

※大会ポイントで獲得する称号に関して、必要な大会ポイントは上にあるものほど多いです。
※大会ポイントは以降の大会へも引き継がれるので、何度も参加して貯めていくことができます。

妄想の車輪 **イベントがやりやすく**：今回のバージョンアップでは、店内イベント時に限り、どのICカードでも15レベル分ユニットを登録できるようにしたり、使用できる勢力を限定したり、といった設定もできるようになる予定なのだ。いろいろな形の大会を運営しやすくなるので、この機会にお店に掛け合ってみるのもアリ!? 盛り上げるチャンスでもあるぞ!!

あのカードを使ってみよう 流行対策編

久しぶりの登場の「あのカードを使ってみよう」では、最近流行しているデッキと、その対策を紹介する。これを参考にしてレーティングを稼いでほしい。

押し寄せるゴブリンの群れ『神託デッキ』



鍵は「機械神の神託」

グラリスのアビリティ「機械神の神託」を生かすため、グラリス以外をグランガイアのキーパーで固めた大胆な構成。キーパー全員を強化する爆発力が最大の魅力のデッキだ。

グラリスのAPが貯まるまでは控えめに戦い、「機械神の神託」を契機に一気に敵の撃破、エレメンタルの破壊、魔法陣の拡大を行なう。この繰り返しで敵を追い込むのが基本的な狙いになる。

ポイントになるのは、グラリス以外の主力が撤退している状態での動き。この時は、MPが貯まるまでじっくり待ち、1度にまとめて出撃させて出そろったところで「機械神の神託」を使って一気に攻勢に出よう。一瞬での逆転も可能だぞ！



グラリスが生きていてAPが貯まっていれば、キーパーたちを復活させてすぐに「機械神の神託」を使えるぞ。

VS神託デッキ

神託デッキと戦う時は、グラリスがアビリティを使う前に倒すのが一つのセオリー。しかし、回復エリアに戻られると、よほど強力なシーカーでも使わないと追いついて倒すのは困難だ。

グラリスを倒すのが困難な場合、敵主力の各個撃破を狙おう。機動力が無い分相手は孤立しやすいので、味方の戦力を集中させ、敵を倒し（このときついでにLV1のユニットも倒せればベスト）、そのまま態勢を立て直してさらに別の敵を集中して狙う、といった方法で敵の主力が出そろわないようにして「機械神の神託」の効果を最大限発揮できないようにするのが有効だ。

なお、グラリス以外撤退している状態では、前述のようにまとめて復活することでの巻き返しを計られることも。そういう時は逆に無理に攻めないのも重要だ。また、こちらもアビリティを温存しておいてそれで対抗するのも手だ。

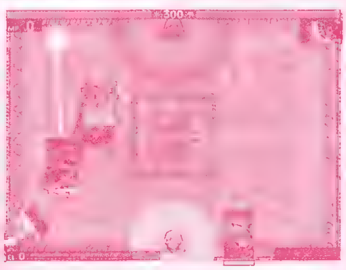
全てを洗い流す大海魚『ダライアスデッキ』



広範囲攻撃の恐怖

「大津波」が非常に強力なダライアスを中心としたデッキ。基本は、残りをレッドアイ、クリン、ローズクォーツで固めるのが安定する。

まず、このデッキを使う場合重要なのがダライアスの動きだ。開幕から相手の陣地へ積極的に攻め込み、敵を「大津波」で倒して魔法陣拡大を阻止するのが最大の狙い。



初期配置の例。重なってるのはダライアスとレッドアイ。この二体を重ねておけば、そう簡単には対抗されないぞ。

ユニット数が少ないため、序盤は押されることもある。だが「大津波」が使えるようになれば逆襲の時だ。クリン以外で一気に攻め、相手が逃げにくい状況になったら「大津波」でまとめて攻撃しよう。

敵を倒したらこちらの魔法陣を拡大しつつ、時間を稼いで「大津波」のAPが貯まるのを待つ、と繰り返す。これで敵はなすすべなくやられていくだろう。



ダライアスは敵陣奥まで攻め上がったら、APが貯まるまで隅に引きこもろう。レッドアイに護衛させれば完璧だ。

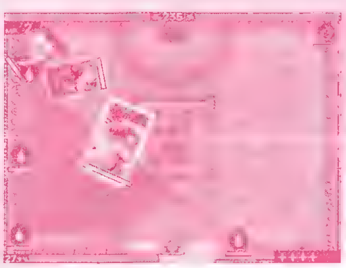
VSダライアスデッキ

このデッキは非常に強力なため、明確な対抗手段を用意するのが難しい。しかし、注意すべき点は多いので、それを踏まえて行動すれば活路は見えてくる。

まず、雨が降っていない場合。当然優先的にクリンを狙いたい。相手がクリンを守りに来た場合も、結局こちらの陣地に攻め込みにくくなるので牽制としては十分だ。さらに、ローズクォーツに自由に動き回らせないのも重要。可能な限り素早く倒して魔法陣を拡大させないようにしたい。

「大津波」が使える状態になってしまったら、こちらの主力に無理をさせないのが重要だ。あえて主力を敵陣地と味方陣地に分散させることで、主力がまとめて「大津波」をくらわないようにするのも時には有効だ。

また、ダライアスは強いとはいえキーパー。LV2マスター2体などで狙い撃ちにすればなかなか攻めてこれないだろう。レッドアイからマスターを護衛できる味方も含め、デッキ構成の段階で対策を考えておくのも時には必要だ。



「大津波」後に敵がこのような状態になった時は、不用意にクリンを倒さないこと。「勝利への遺志」で痛い目を見るぞ。

VSダライアス・オススメサイドデッキ

- LV1シーカー　戦闘用メイド ジャスミン
- LV2シーカー　戦闘用メイド アニス

高レベルユニットの防御力を大幅に下げる「古代花の毒粉」が使えるジャスミンは有効な対策となる。アビリティ使用後に味方主力をまとめてぶつければ、ダライアスといえど撤退に追い込めるだろう。消費APが少なく何度も使えるので、ダライアスを追い払うだけでも十分効果的だ。

「魔力消沈」で大津波を無効化できるアニスも使いやすい。操作に少々慣れが必要なので要練習だが、うまく使えばLV2のユニットで敵LV5ユニットの主力となる攻撃を封じることができるので、戦いが非常に楽になる。ダライアスが苦手な人は練習するといいだろう。

妄想の車輪 **ナスルの場合**：上で紹介した「神託デッキ」は、LV3キーパーの選択も重要だ。例えばナスルを選択した場合、アビリティでエレメンタルを破壊しやすいので機動力の低さを補いやすい。なお、あまり知られていないが、ナスルは味方と敵のエレメンタルを同時にアビリティの範囲に入れていた場合、敵のエレメンタルを優先して破壊してくれるぞ。

妄想の車輪拡大版

打ち消し系アビリティ・ローレライやダークの活用法

弱体化系打消しユニット



金の腕輪ダーク



魔法の黒棺ヴィスティス

強化系打消しユニット



三日月の魔女ローレライ



海の商人ユージアル

ダークとヴィスティスのアビリティ、そしてローレライとユージアルのアビリティは、それぞれかなり特殊な効果も消去することができる。

例えばダークとヴィスティスは、バハムートの潜在能力での引き寄せを打ち消せる。またそれだけでなく、ユグドラシルとデュラハンの潜在能力による弱体化も消せるのである。一方ローレライとユージアルであれば、リヴァイアサンの潜在能力による強化を消すことが可能だ。

また、現バージョンで追加された、デルタ、ヴェティなど「エレメンタルの近くで味方が撤退すると効果を発揮するエンチャント」による強化、弱体化も同様に効果を消すことが可能だ。

ダークやローレライはレベルが高めなので、ある程度入るデッキが限られてくるが、ヴィスティスとユージアルであればサイドデッキにも入れやすい。悩んだ時は入れておいて損は無いぞ。



特に人気の召喚獣であるリヴァイアサンの潜在能力の強化を消せるのは大きなポイントになる。



リヴァイアサンの潜在能力で敵ユニットたちが強化されてしまったが……。



ローレライのアビリティを使えば打ち消すことができると分かっていれば、慌てることはない。



攻撃力を見ると、潜在能力での強化が打ち消されているのが確認できる。

ユニットの防御力に関して

ユニットの防御力をなんらかの効果で上下させた場合、召喚獣の直接攻撃のダメージも軽減することができる。しかし、例外も存在する。それがジャックポットの貫通攻撃やユグドラシルの全体攻撃だ。これらは、防御力とは関係なく固定のダメージを与えてくるぞ。これらの攻撃の前に防御力は関係ないので、防ぐためにと強化アビリティを使ってしまわないように注意しよう。

また逆に、敵に防御力アップ系のアビリティを使うユニットがいる場合はユグドラシルを使う、というのも面白い。ユグドラシルの攻撃力を高くしておけば、アビリティを使われてもさほど苦労せずにそのユニットを撃破できる。油断している対戦相手を驚かせてやれるぞ。



防御力を上げたブランドとそのままのサマカ。ジャックポットの光線からは関係なく同じダメージをくらってしまうぞ。

マスターの射程に関して

1st エクスパンション「聖剣の行方」では、コストとレベルが違うユニットが多く追加された。ここで気になるのがマスターの射程だろう。元来は高コスト・高レベルなユニットほど射程が長かった。では、コストとレベルが違うユニットであればどうか？

答えはレベルに依存する、だ。例えば、ジャービであればコストは高くともオーレンダーなどと射程は同じで、マトリカであればリリィなどのコストも高いマスターと同じ射程を誇る。

コストの方がレベルより高いキャラは、このあたりを踏まえ、敵に一方的に攻撃されない距離になるように動かしていこう。近づく間に受ける敵の攻撃は、高いHPで耐えるのだ。



左側で攻撃しあっているアルカードとマトリカ。マトリカの射程はLV5マスター同様なのだ。HPの低さは射程でカバーしよう！

キーパーのHP回復に関して

キーパーは動きを停止してその場にとどまっていれば、徐々にHPが回復するのは周知のとおり。

しかし実はこの方法よりも、回復エリアでの回復の方が速いのだ。回復エリアの近くであれば、その場で静止するよりも戻った方が結果的に早く全快できる。また、回復エリア内でも足を止めての回復はできるので、回復エリアで静止するのが一番回復速度が速いことを覚えておこう。



同じダメージを受けて同時に回復をはじめた場合……。



回復エリアを使った方がHP回復は早い。その場にとどまるか、回復エリアに戻るかはすばやく判断しよう。

妄想の車輪 **打ち消しの打ち消し**：敵ユニットが強力なアビリティを持っているときは非常に頼りになるコキアとアニス。使い勝手のいいユニットたちだが、実は　コキアやアニスでの打ち消しを、さらにこの二体で打ち消すことはできない。敵味方両方がコキアやアニスを使っているときには、無駄な動きをしてしまわないよう注意しよう。

今月の「妄想の車輪」は拡大版として、2ページ分どーんと豆知識てんこ盛り。これらを把握しておけば、今までより的確に戦っていけること間違い無しだ。

ATK、移動速度などを上昇させる新たなスキルについて

特殊なスキル持ちユニット



王宮近衛兵ピタダ

このユニットが戦闘不能状態になった時、味方ユニットをランダムに1体選び、移動力を上げる。



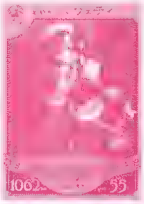
理を操る巫女タジーヌ

このユニットが敵ユニットを戦闘不能状態にした時、このユニットの攻撃力を上げる



潜伏ゴブリンドラル

このユニットが戦闘不能状態になった時、味方ユニットをランダムに1体選び、攻撃力を上げる。



戦闘用メイドヴェティ

このユニットが戦闘不能状態になった時、敵ユニットをランダムに1体選び、攻撃力を下げる。



剛力のゼラ

このユニットが戦闘不能状態になった時、敵ユニットをランダムに1体選び、移動力を下げる。

新カードの中には、タジーヌ、ドラルなどの、特定の条件でパラメータを上昇させるスキルや、逆にゼラのように下降させるスキルを持ったユニットがいる。これらの効果は実は永続で、効果を受けたキャラが撤退しても消えたりはしないのだ。左に挙げた、スキルテキストの中で「一定時間」と書いてない効果がこれに当たる。

これらのスキルは、一回での効果はどれも低めだ。



攻撃力33まで上昇したが、倒されてしまったタジーヌ。だが……。

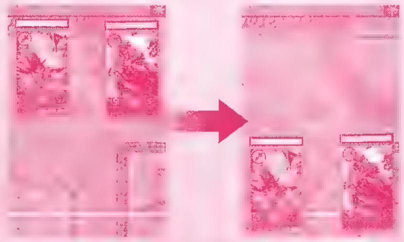


復活しても、攻撃力は上がったままなのだ。おかげで安心して攻めていけるぞ。

編集部で調べたところでは、タジーヌは一体倒すと攻撃力+1、以降二体倒すごとに+1。ドラルは、一回撤退すると攻撃力+1で、以降同じ味方に効果を発揮した場合二回ごとに+1するといった具合だ。だが、やはり永続効果なのは大きい。

タジーヌであればアビリティでトドメを狙ったり、ドラルであれば、自分以外は主力のみ残っている状態でアビリティを使用し、敵を巻き添えに自爆して味方の主力を強化したりと、意識して狙っていくといいだろう。ピタダの移動力などは積み重なると馬鹿にできない差を生むぞ。

なお、これらの効果はあくまで「スキル」の効果であるため、ローレライやダークのアビリティで打ち消すことはできないぞ。



ピタダのスキルを何度も受けて、雨の時のダライアスとほぼ同じにまでスピードアップしたインセクトプレデター。塵も積もれば山となるのだ。

召喚獣カスタマイズに関して

実は、召喚獣カスタマイズによってATKを上昇させると、召喚士へ与えるダメージも増えている。少しお得ではあるが、もちろんSATKを上げるよりも上昇率はずっと低い。

だが、ジャックポットとユグドラシルは話が違う。この二体は、ほかの召喚獣に比べてATK上昇による召喚師へのダメージ上昇率が非常に高いのだ。潜在能力を発動させないようにダメージを与えたい時など、これをふまえて魔法陣のサイズを調整するよう注意しよう。

例えばユグドラシルのATKを徹底的に上げれば全体攻撃のダメージも上がるので、トータルで大幅な強化になる。この二体を使う時はぜひ召喚獣カスタマイズにも気を配りたい。

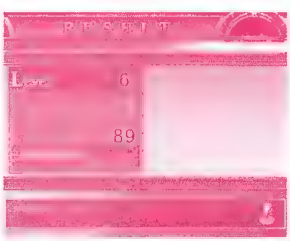


ATK強化されたユグドラシルは、攻撃面においては非常に優れている。そのあたりも意識して召喚獣カスタマイズを考えよう。

コラム・サイドデッキの使い方

そろそろ、サイドデッキに登録できるカードが増えている人も多いだろう。これらを有効活用するなら、苦手なカードへの対策、強力なアビリティへの対策となるカードを用意するのが安定だ。ヴィスティス、ユージアルなどは相手のアビリティに対抗する上で便利。操作に自信があるなら、コキア、アニスなどの相手のアビリティを封じることのできるユニットを入れておくのも面白い。最初はデッキの基本的な形を崩さないようにこれらのカードを入れてみると安定した勝率が期待できるぞ。

召喚士LV	登録LV上限
16LV	合計11LVまで
24LV	合計12LVまで
32LV	合計13LVまで
40LV	合計14LVまで
48LV	合計15LVまで



サイドデッキ解禁には、一定の召喚士レベルが必要。なお、シナリオなどより全国対戦の方が入る経験値は多いぞ。

強化or弱体化対策





これらのユニットを入れておけば、相手のアビリティに対する牽制になる。レベルが低いのもサイドデッキ向き。

アビリティ対策全般





上の二体と違い、どんなアビリティでも止められるが、プレイスキルを求められる。どちらを選ぶかは自分の腕と相談だ。

妄想の車輪 **テキストが同じスキル**：上で紹介したタジーヌの「力の略奪」には、ボルタなどの「確かな実感」という　スキルテキストは同じだが効果が違うスキルが存在する。二つの差は戦闘不能になったときに効果が消えるかどうか。このように明記されていない効果や条件があるアビリティやスキルは意外と多いので、探してみるのも面白いぞ。

孤独な皇子に路は拓けるか――



悠久の車輪®
Eternal Wheel
Heritage

作：黛木統文　絵：タケシマサ

第二話 聖都

陽は大きく傾き、王城の何本もの尖塔の影が市壁にストライプの影を投げかけている。

幅広の道を歩きながら、アレキサンダーは、目深に被ったフードをほんの少しばかり持ち上げた。全身はゆったりとした外衣（サーコート）で包まれ、白銀の鎧も、剣も、外からはわからぬよう隠されている

「……王城の東門がこの先とすれば」

方角を確かめる仕草のまま、アレキサンダーは困ったように眉根を寄せた。

神聖帝国の唯一無二の皇子ではあるが、帝都テゲネアはどうにも不慣れだ。王家の大切な血筋として、幼少の頃より保養地、隠遁地で育てられ、帝都に戻ることは年に一度あるかないか、その折にしても移動はすべて馬車で行なわれ、市街地を自らの足で歩くことは皆無と言い切ってよかった。

「ふん？　聖騎士団（テンプルナイツ）の本営は東門に隣接していたと思うが」

フード越しに首を巡らせる。

市壁の上を歩く衛兵は、聖騎士団の鎖帷子ではない、おそらく雇われ傭兵（ようへい）なのであろう。

「騎士団本営はどこなんだ……」

隠遁地のひとつ、薔薇の塔で、アレキサンダーは暗殺されかけた。すべての従者、衛兵を抹殺され、しかしアレキサンダーだけはかろうじて生き延びた。

「……本営に着けば」

アレキサンダーは足を止めた。

暗殺部隊は聖騎士団そのものだった。もしも本営さえも裏切り者で固められていたら!?

首を傾ける。

「……しかしソゥリス直属の部下たちならば、いや、どうやって騎士の信を確かめる……やはりカサンドラ公に助力を求めるべきか」

幼少の頃より長らく、つい数週間前まで滞在していた薔薇の塔に至るまで、保養地の選択は貴族院のカサンドラ公に委ねられていた。

「信じられるのは公爵だけかも……」

「そこの！」

凛とした声に、アレキサンダーは顎を上げた。

「そこの子供、物乞いなら余所でやって」

すぐ前方、堀を跨（また）ぐ大型の木橋の前で、青い甲冑が同色のマントを揺らす。金髪をポニーテールで束ねる女騎士だった。

「先程から本営の前でブツブツと、邪魔なのよね、非常時に備えてこの前道はいつも開けておかねばならないの、消えてちょうだい」

叫ぶ女騎士の背後、木橋の先をアレキサンダーは見やった。いつの間にか騎士団本営の真正面に辿り着いていたようだ。

「ふん？　女騎士、名を聞いておこうか」

「あのね、身分の差を弁（わきま）えて」

「騎士は己の名の下に行動するのであろう」

「――よろしい――青き宝玉チュレージの名の下の命じます、ただちに立ち去りなさい」

「見るに、門番にしては位が高そうだが」

フードのままアレキサンダーは首を傾（かし）げた。

「子供にしては見る眼があるようだけど」

「遠征に赴いている部隊が多いとの噂話を聞いた。市街各所に配置されている傭兵は、不在がちの騎士団の代用なのか、帝都守備隊を外遊させて、わざわざ傭兵を雇うとは……」

「指揮官が素人だから」

チュレージが唇を噛み、独り言を洩らす。

「いくら貴族院の下命とはいえ、このわたしが門番などと、ソゥリス副団長さえいれば、このような配置は決して許さなかったはずだ」

「貴族院の最高権力者はカサンドラ公であるはずだが」

「子供でも政（まつりごと）のことは知っているのね」

「騎士団長ダークはなぜ異を唱えない？」

「あなたが団長の所在を知る必要はないわ」

「……余は皇子アレキサンダーなるぞ」

外衣のまま胸を張り、背筋を伸ばした。

平伏するかと思いきや、チュレージからの返答は高らかな笑い声であった。

「変な質問をすると思っていたら、そういうこと、ははっ、もっともらしく見せようとして」

「皇子だと言っておるのだ！」

「はいはい、そう自称してここに来たのは、あなたで何人目かしらね」

「……ど、どういうことだ……」

「偽物（ニセモノ）の皇子が次々に現れるのよね」

「……何？」意味がわからない。

ふと、この地における顔見知りの少なさを察した。

「女騎士は皇子の顔を見知っているのか、偽物か本物か、どうやって見分ける所存だ……」

帝都での祝祭閲兵にしても、王城の上階バルコニーから覗いていただけだ。しかも、せいぜい年に一度か二度、騎士や帝民らが間近で皇子の顔を確認する機会は、ごく希（まれ）にしかなかったはずだ。

「カサンドラ公爵が御自（おんみずか）ら検分なさっているわ」

言うチュレージが露骨に眉を顰めた。

「世の中にはどうしてこんなにも痴れ者が多いのかしら、今まで現れた皇子はすべてが偽物よ、身分を誤魔化して王宮に入り込むゲームが下町で流行っているの？」

「……ふん……」

検分しているのがカサンドラ公ならば話は早い、自分が行けば、たちどころに本物だとわかってもらえるだろう。

「いらっしゃい、王族を名乗る限りは誰であろ

うと丁重に案内せよとの命令が出ているから」
「その通りにしてもらおうか……」
「どうせまた偽物でしょうけど」
「……また偽物……」
前方へと歩きかけたアレキサンダーは、反射的に外衣の下の柄を握り締めていた。違和感と疑念、チェスに喩えるならば投じてはならない一手の予兆が、頭蓋の裏に急速に膨れ上がる。
「……偽皇子とやらはいつから現れたのだ」
「ここ三週間ってところかしら」
薔薇の塔が暗殺部隊に急襲されたのが三週間前だ。
暗殺者の黒幕はアレキサンダーが生きていることを知っている。生きているならば帝都に帰還するのは必然、いつ現れるかも知れぬ皇子に黒幕はどう対処するだろうか？
「……まさか……」
偽物が執拗に現れれば、本物が訪れた際にも否定しやすい、周囲も“またか”と気にすることもなくなる。
「……つまり……簡単に殺せる」
「どうしたの、早く来なさい」
「……市街に配置されている傭兵は、カサンドラ公が雇ったものか」
「ええ、私財を投じてね、さすが貴族院の重鎮、国費を使わない点は立派だわ」
要するに公爵の私兵ということだ。
「……女騎士、ソゥリスさえいれば、このような兵の配置は許さなかったと言っていたな」
「あなたね、副団長を呼び捨てにして」
「ソゥリスの遠方赴任は、このためでもあったのか、帝都の騎士団を弱体化させ、守護を私兵に委ねる……中核地の実質的な支配……」
「あ、あなた、その外衣の下に何を隠しているの、その構えはもしかして抜刀のっ」
「……カサンドラァァアアアアアアアア！」

どこをどう駆け抜けて来たのかは覚えていない。
背中に届くチュレージの声を振り切り、アレキサンダーは、いくつもの小径が迷路のように入り組む市場の奥で呼気を整えていた。
高鳴る心音がなかなか鎮まらない。黄土色の壁にもたれつつ、水から上がったばかりの犬さながらに前髪を繰り返し振る。
「……カサンドラァ」
公爵が黒幕なのか。
絶対的な確信はない、だが、黒幕ではないと否定することはあまりに危険だ。
貴族院の重鎮、王不在である神聖帝国の摂政（せっせい）のリーダー、公爵から聖教会への多額の献金は知らぬ者はいない。貴族院も教会も、見たばかりの通りに騎士団さえも、すべてカサンドラに押さえられている。それに加えて街を警邏する私兵の群れ。いくら皇子だと主張したところで、公爵がその気になれば、闇から闇へと葬り去ることは造作もないだろう。
「ソゥリス……」
永遠に還ることのない名を呼ぶ。
「……ソゥリス、余はどうしたらいいのだ」
光の騎士こと黄金の羽ソゥリスは、身を挺して暗殺団からアレキサンダーを守り抜き、そして息絶えた。
『陛下は必ずや素晴らしき王に』
ソゥリスの最期の言葉が頭蓋に谺（こだま）する。
「……王……聖王に……」
そう、即位さえすれば何も問題はない。貴族院も教会も騎士団も、神聖帝国のすべての民が、聖王に従うだろう。
外衣を揺らし、アレキサンダーはゆっくりと歩き始めた。
「聖教会に……」
老いた司祭の何人かは、皇子の顔を紛れもなく覚えているに違いない。正統なる王族と認められれば、強引にでも即位の“聖剣の儀式”を執り行なってしまえばいいのだ。
「ふん？」肝心なことに思い至った。
アレキサンダーは即位の儀式を執行すべき年齢に達していない。堅物揃いの聖教会が簡単に例外を認めるとは思えなかった。それに教会は多額の献金によってカサンドラの息がかかっている。もし捕らえられたら……教会の地下牢は騎士団本営などよりも遥かに闇深い。
「どうしたらいいのだっ」
足先が何かに当たり、金属質な擦過音が響いた。
「何すんやコラァ」
道端に絨毯を敷いて商いをしていた出店の品を蹴ってしまったらしい。
「コラァ、ちゃんと戻さんかい、大切な」
「……車輪（ホイール）!?」
アレキサンダーは足先に転がる商品を呆然と眺め、何度も瞬きをした。
「そうや、車輪や、３００年前の大戦で大陸（ツインガルド）の雌雄を決したホイールやで、安くしとくわ、その蹴ったの買うてや」
店主の角張った顔は魔除けの鬼瓦を連想させた。アレキサンダーがなおも瞬きを続けていたのは、その面妖な顔への反応ではなく、絨毯の上に大量に並べられる商品に対してだった。
「……伝説の車輪が……こんなにも」
「安いで」

Pickup Character
ピックアップキャラクター



青き宝玉チュレージ
【神聖帝国アルカディア】
アルカディアの3LVキー

「……売っているものなのか」
思わず手に取る。
「それは尿漏れを防ぐ車輪、爺様への帝都土産にええで。刻印銀貨二枚や」
「……本物なのか」
「それはラブラブの車輪、ふたりで同じの持っとると相思相愛がブラックホールやでぇ。ふたつで神聖銀貨一枚の大サービスや」
「本物なのか!?」
「まいどー、計３つで」
「本物なのかと訊いているっ」
外衣の合わせ目から短刀を突き出した。
「な、なんや、おい」
抜き身の切尖（きっさき）が路上商人の頸元に肉迫する。
「こんなにも大量の車輪をどこで？」
「なんや、おい、おいおい」
「質問に答えろ」
「おい、なんやこの金剣はっ」
「……何？」
商人の手が刃面を掴みかけ、アレキサンダーは反射的に剣を引いた、が、次の瞬間には手首を凄まじい力で握られてしまっていた。
「は、離せ、きさまを斬ることなど簡単に」
「おいおいおい、純金製の剣やないか、しかも高純度や、鍍金（メッキ）やないでこれ、おおおお、柄（つか）の飾りは、本物のエメラルドってかあ」
「離せ、離さんか」
「鞘（さや）もあるのか、見せてくれや、ああ盗りゃせん、わしは“正直商人”ペシやからな。お宝をちょいと見たいだけや、見せてくれ」
「……宝？」
ペシが長く深い溜息を漏らす。
「この鞘の装飾と宝石、なんとまあ、一財産やで。坊主、この剣、どこで盗んで来たんや」
アレキサンダーは瞬きを返すだけだった。
「まあええわ、盗品とわかって買うたら犯罪やからな。それにしても坊主は眼があるわ、正直商人ペシに売りに来るとは、わははっ、どこよ

りも高く買い取ったるわ。言い値は？」
「……余は、ここに並べられている車輪の真偽を尋ねたかっただけで」

「車輪って、これでいいのか、よっしゃ、ここにある全部をやるわ、その剣と交換や」
「……本物の車輪なのか」
「だいたい同じや」
「……だいたい……って……偽物なのか」
「わざわざ偽物と言って売る阿呆がおるかい」
「正直商人なのではないか」
「阿呆と正直は別物やでー」
アレキサンダーは素早くサイドステップをしていた。伸ばされるペシの毛深い両腕が、宙を掻く。正直商人の上半身が土煙を撒いて地面につんのめった。
怨嗟の呻きを発するペシを一瞥し、アレキサンダーは手にする剣に視線を落とした。
柄や鞘の装飾などはごく日常的なものであり、刃面が純金製であることも切れ味のためだと思っていたのだが。
「これには価値があるのか」
皇子であるから身に附けていたもの——しかし、この剣があるからといって皇子の証にはならない、現に今もならなかった——。
「ならば証となるべき」
万人が認める揺るぎなきものがあれば——。
「お、おおい、剣をくれるって話だろ」
「これも欲しいか」胸元からペンダントを外す。
かつて聖教会で授けられたものだが、これにも価値があるのだろうか。
ペシの眼の色の変化が解答だった。
「そ、そそ、そんなペンダントは安物やな」
「……そうか」手を引く。
「ままま、待たんかい、くそっ、正直者は損や、それひとつで師団規模の馬が買えるわい」
「……やる」
「へ？」
「余が言うものを揃えろ、それと交換だ」
「な、なんなりと用意しまっせー」

叢雲が月を隠しつつ流れていく。
ペシが指定した場所は、影が闇を覆う、瓦礫に囲まれたゴミ捨て区画だった。漂う異臭に鼻をしゃくり、アレキサンダーは身近にあった長椅子に手をかけた。かなり汚れているが、腰掛けるくらいはできるだろう。
「……っ!?」
長椅子の下からネズミの群れが飛び出す。



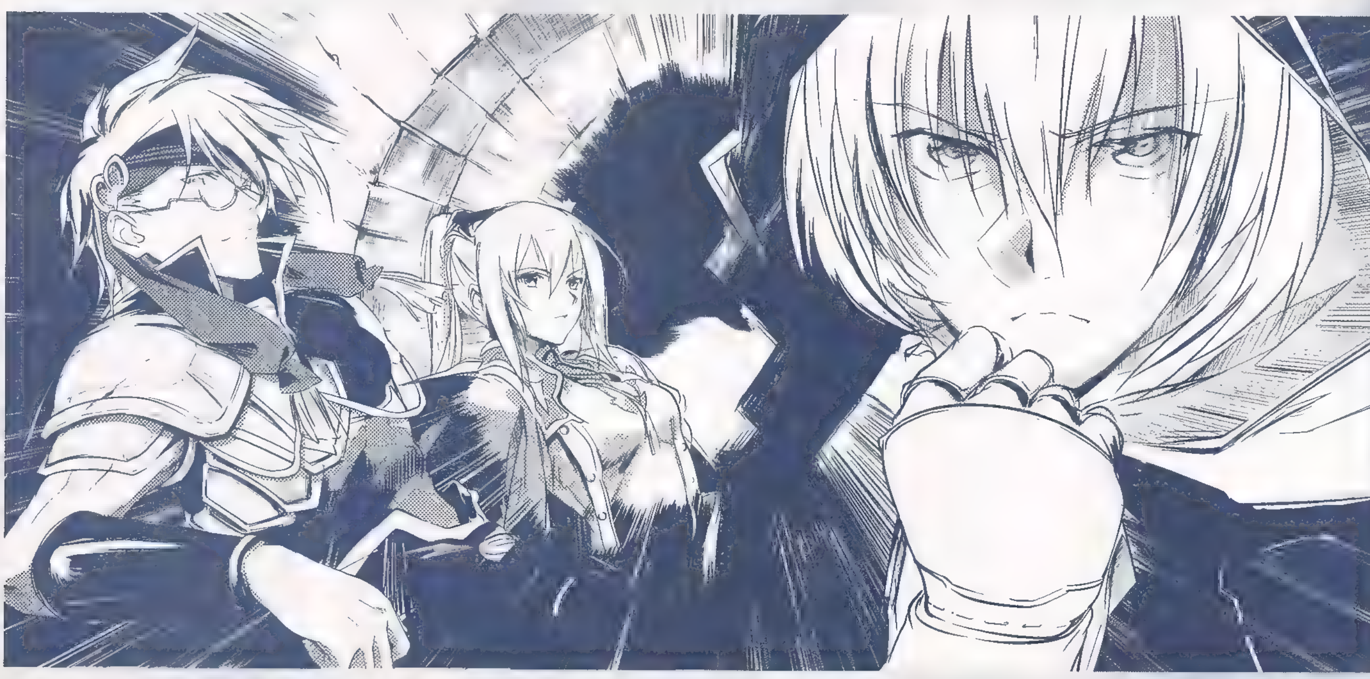
後退りながら剣を抜きかけ、踵が何かの破片に引っ掛かった。無様に後方に倒れ込む。そのアレキサンダーの上に、人間大の陶器の欠片が盛大に雪崩れ落ちた。
「……ぐっ」身動きができない。
全身が震動した。
すぐ頭上に何者かの脚が垣間見える。陶器の群れに体当たりをして、それらを崩しているようだ。ほどなく、密着する地面からアレキサンダーは引き摺り出されていた。
「……か、かたじけない」
「アタイの縄張りに勝手に入るから」
目の粗い櫛で梳いたような短髪、上向きの小鼻、双眸は鋭くも黒眼の大きな少女だった。肩口から袖を切り取ったコートを上着に、兵士用らしいボロボロのズボンを穿いている。
「……怪我を……陶器の欠片で切ったのか」
「こんなん唾つけときゃ」
少女が自分の二の腕の血を舐める。
「ここで何を？」と、ふたりの声が輪唱した。
アレキサンダーのフードの奥を、少女がしげしげと覗き込む。
「へぇ、なんかキレイな顔じゃん、アハハッ、こんな時間にこんな所に来るくらいなんだ、夕食まだなんでしょ」
「……うむ」
「残飯の穴場があるんだ、一緒に行かない」
「……残飯……を、どうするんだ」
「もう、女の子からのディナーの誘いだよ」
「食べるのか……なぜ……？」
「なぜって、あんた頭でも打ったの、人間は食べないと生きられないの。わかった？」

アレキサンダーは首を傾けた。
「パンを買えばよいではないか」
「あんた、パン買ったことあんの？」
「……ない」素直に答えた。
笑い声が返る。
「そうよね、買えるわけないわよね、小麦粉も砂糖も貴族が独占しているんだから」
「……何!?　帝民の口に入らぬのか、なぜだ」
「貴族の圧政も知らないなんて、かなりの田舎者でしょ。そうそう、アタイは椽の宝箱スーラン、通称は物拾いのスー、あんたの名前は？」
「……余は……」
「ヨア？　いい名前じゃない」
アレキサンダーは周囲に首を廻していた。
瓦礫の奥で、何かを漁っているような人影がいくつか覗けた。
「……ゴミ捨て場で暮らしているのか、家はどうしたのだ」
「貴族の遊戯施設を造るとかで潰されたよ」
「なんだと……」
「何を驚いてるのよ、別に珍しいことじゃないでしょう。この国では貴族たちが王様なんだから。どこのド田舎からやって来たのよ」
「……王は帝国にひとりだ……それに、民のことを考えるのが真の王であるはずだ」
「アハハッ、いいから行こうよ、いくら穴場だからって今日の残飯なくなっちゃうよ、誰かに先を越されちゃう」
「新しき聖王が、必ずやこの国を変える」
「誰がなっても変わらないから」
「……変えてみせる！」
「い、痛いよ」

勢い余って、傷ついたスーランの二の腕を強く掴んでしまっていた。
「す、すまぬ……ウム……早く医者に診てもらったほうがいい、血が流れ出たままだ」
「無料(ロハ)で治療してくれる医者なんているわけないでしょ」
アレキサンダーは砂を噛んだような表情になると、外衣の内側から金刃の短剣を取り出した。
「……そこで拾った」
「わぁお、高そう」
「ここはスーランの縄張りだったな、つまりスーランのものだ」
「え、だって、ヨアが拾ったんだもん」
「……これも拾った」
ペンダントをスーランの手に握らせる。
「な、なんなのヨアって、アタシ以上の物拾いじゃん、すごいよ、あんた、すごい」
「早く医者の処へ行け」
「な、なんで、この剣とか持って、アタイ、そのまま逃げちゃうかもしれないよ」
「ふん」
「逃げちゃってもいいの？」

スーランの影が点になるのを待って、アレキサンダーは高々とした瓦礫に呼びかけた。
「風下に隠れるべきだったな、チュレージ」
「──よくわかったわね」
影を割り、青き甲冑が姿を見せる。
「ふん、鎧の汗隠しの香水だ、臭いというものは戦場で予想外に役立つと教わったからな」
「副団長(ソウリス)に？」
「そうだ」
「──そんな──本当に皇子なの」
「そう言ったはずだ」
「本営の前で、外衣に隠されていても副団長の剣の構えだとわかったわ、まさかと思いつつも捜していたんだけど」
チュレージが眉根を寄せて続ける。
「皇子ならば副団長も一緒のはずよ？」
「ソゥリスは死んだ」
「──嘘っ──あなた、やっぱり偽皇子ね、副団長が死んだなんて、よくもそんな虚言を」
「本物か偽物か、その眼で確かめよ」
アレキサンダーはゆっくりと半身を返した。
「ふん、やっと来たか、ペシ」
「けっこう難儀でしたわぁ」
小太りの商人が息も荒く瓦礫を滑り降りる。
「金でなんでも言う通りにする傭兵団、でも市中の警備には一切関わっておらん、って」
商人の横手から長身の影が迫り上がった。
「はじめまして、黒熊の傭兵ホフスです」
白銀の髪に赤いバンダナ、ゴーグル状の眼鏡をかけた面長の男が、薄く笑う。
ペシがホフスを押し退けて片手を突き出した。
「約束や、剣とペンダントをもらうで」
「……黒熊の傭兵の働き次第だ」
「御心配なく、黒熊団は殺人と営利誘拐以外は請け負いますよ。それで依頼は？」
薄く笑うホフスを、アレキサンダーは真正面から見上げ、ゆっくりと言葉を継いだ。
「……聖教会を制圧する」
「なっ」ホフスから薄笑いが消えた。
チュレージがすかさず剣を抜く。
「ふざけないで」
「……余が偽皇子か否か確かめたいのであろう、ついて来ればよい。一騎士が“聖剣の間”まで入れるかどうか保証はできんが」
「何をする気なの？」
「聖剣を手にする」アレキサンダーは断じた。
それを成せばこそ、万人が認める揺るぎなき証、正銘の聖王たる資格を得ることとなる。
「ち、ちょっと待ってください」ホフスが慌てて口を開いた。「聖剣の間は結界で護られ、それに、大昔の初代聖王以外、聖剣を実際に握ることができた者は誰もいないと」
「……余が握る」
「握れなかったら？」チュレージが訊く。
「余は握るのだ」

小走りに瓦礫の上を走り来たスーランは、頬を高揚させ、首の動きも忙しく周囲を見渡した。
「ヨア？」
手にする紙包みを振る。
「お弁当だよ、ヨア、どこにいるの？」
瓦礫の山へと跳ね上がった。
「一緒に食べようよ」
どこからか爆音が轟き、空が橙色(だいだい)に染まる。
「ヨア!?」
染まる夜空は聖教会の方角だった。



日本縦断 ゲームセンターマップ

ゲセマプ

番外編 全国制覇達成！ ゲセマプ隊メンバー座談会

沖縄県の取材（No.100）をもって、ついに全国制覇を成し遂げたゲセマプ隊。それを祝し、かつてゲセマプ隊に所属していた柵太郎元隊長と&ぅ隊員が駆けつけてくれた。現メンバーを交え、連載開始当初からの思い出がここに語られる！

それにしても、すごいメンツがそろったね。



斉藤コーキ先生からのコメント
「変な絵ばかり描いてしまってスミマセン……楽しくッてつい（苦笑）。」

全国制覇達成記念に集まった人々



前任者にして劣悪だったゲセマプ取材環境改善に努めた陰の功労者。現在は「ストリートファイターⅣ」ムック制作のため会社に連泊状態。そんな中この座談会に強制参加となる。



宮崎県（No.85）の取材を最後にゲセマプを除隊した元隊長。二階級特進との噂もあったが、ゲセマプ隊の悲願、全国制覇達成を祝うため地獄から復活。今回の座談会に駆けつける。



新参ながら100号全国制覇の瞬間を見届ける。だが今後の新コンセプトを考えなくてはならなく日々頭を悩ませているらしい。実際は好きなサッカーのことしか考えていないとも。



日本でもっとも多くのゲーセンを訪れた男。いや、もしかして世界一かも？　ゲセマプの取材を、グルメ紀行と勘違いしているフシがある。現ゲセマプ隊メンバーにしてリーダー格。



ゲセマプ隊の紅一点。年齢は若いが、古いゲームや昔の時事ネタに精通している謎の人物。楽しみにしていた沖縄取材（No.100）に行けず、悶々とした日々を過ごしていたとか。



全国のゲームセンターをそのファインダーにおさめてきた男（カメラマンはもう一人いるが今回の座談会には出席できず）。地方取材のときはドライバーとしても活躍する敏腕カメラマン。

長い道のりを経て ゲセマプ隊ついに全国制覇達成！

柵太郎　創刊100号、おめでとうございます！
高瀬　ありがとうございます。でも、今日は「祝！全国制覇達成」の座談会ですよ！（笑）
&ぅ　でも、本当に日本全国の都道府県を回るとはな～。正直言ってビックリだよ。
DB　え？　昔からそれが目標だったんじゃないんですか⁉
柵太郎　もちろんそれを視野に入れてはいたんですがね。我々がゲセマプを担当していたときは、まだまだ先のことだろうと思っていました。
&ぅ　「全国制覇」という言葉が先走って、それがいつになるかなんて想像もできなかったよね（笑）。
高瀬　僕がゲセマプ隊に入隊したのは山形取材（No.89）からなんですが、まだ行っていない都道府県を含めてその後のスケジュールを考えていたら……。
ミスX　創刊100号が目前だったんですよ～。だったらいっそ100号ピッタリに全国制覇を達成しようじゃないか、という話になり、「全国制覇」という言葉が現実味を帯びてきました。
DB　柵太郎さんと&ぅさんは、どういった経緯でゲセマプに関わる事になったんですか？
柵太郎　僕は本誌の創刊時に「全国のゲームセンターを取材する企画があるんだけど、やってみない？」と言われまして。「君、フットワークが軽そうだよね」とのことでしたが、要はヒマそうに見えたんでしょう（笑）。当時はモノクロページだったので写真は取材担当者が撮影していたんですが、カラーページになるにあたってカメラマンさんが本格的に参加するようになったんですよね。
雪岡　いつからだっけ……あ、この葛飾区（No.07）の写真は見覚えがある。正確にはここからだ。
&ぅ　俺は前任の編集者が辞めたあとからかな。面倒だからってだれも手を挙げなかったんだけど、仕事で全国を回れるなんて面白いじゃない？　まあ、行き先を決めてそこにどれだけの数の店舗があるかを調べ、スケジュールを組んでアポを取って取材に行って……と、たしかに大変なんだけどね（笑）。4日くらいはゲセマプにかかりっきりになっちゃう。
DB　まず、店舗を探すのが大変なんですよね……。インターネットや読者からの情報をもとに、ある程度の数の店舗は押さえられるんですが、現地へ行くと情報に無かった店舗が多々ある。
柵太郎　当時は「タウンページ」が役に立ちました。
高瀬　駆け込み取材もよくやりましたね。
ミスX　事前に店舗存在を確認できても、アポを取る段階で「本社の意向で取材は受けられない」と断られることもありました（泣）。
高瀬　「あそこを取材したくせにあの店が載ってないよ！」と思った読者がいたかもしれませんが、そういう事情があったんですね（笑）。

「全国制覇は連載当初からの目標 けれど、それがいつになるかは想像できなかった」

ゲセマプトリビア 1　第一回目の取材地は新宿から!!

ゲセマプの歴史は古く、『月刊アルカディア』として本誌に通巻が振られる以前の準備号から、連載はスタートした。その記念すべき第一回は、東京の新宿という超激戦区に特攻！
「まだ『月刊アルカディア』という誌名が浸透していなかったときですからね。アポイントメントを取るのも大変でしたよ（柵太郎）」



取材は9年前のため、現在は店名が変わっている店舗やすでに閉店した店舗も多数。

ゲセマプトリビア 2　取材最多地区はやはり東京！

取材回数はやはり東京がダントツのトップ（特集などで他県にまたがるものは除く）。座談会でも触れたが、多くの都道府県がその主要都市のみの取材にも関わらず、東京は新宿を始め、池袋や神保町など、細かく取材を行なっている。今後は地方も細かく追っていく予定なので、「まだ地元のゲーセンが紹介されてないよ！」とお嘆きの読者も期待してほしい。

1	東京都	19回
2	神奈川県	10回
3	千葉県	8回
4	埼玉県	6回
5	大阪府	3回
5	群馬県	3回



創刊から続いてきた「日本縦断ゲムセンターマップ」ですが、こうしてついに全国制覇を達成できました。これもひとえに、情報を送ってくれる読者のみなさんや、取材に応じてくれた全国各地のゲームセンターのみなさんのおかげです。とはいえ、日本各地にはまだ見ぬゲームセンターがたくさん存在するのも事実。これからもたくさんのゲームセンターを紹介すべく、ゲセマプメンバー一同、精進させていただきます!!

ゲセマプトリビア 3　ゲセマプの裏テーマは「名物料理」

　ゲセマプ取材の楽しみのひとつが、各地で味わえるおいしい料理の数々だ。座談会でも食事の話題には事欠かず、脱線することもしばしば。
柵太郎　鳥取ではカニを食べたんですが、これがまたうまかった!!　お金が無かったので、二人前を三人で食べましたが……。
雪岡　あれはうまかったね～。請求された料金が間違っていて、三人分になっていたけど（笑）。
&ぅ　長野で食べたソバに感動した。大根おろしとの組み合わせが革命的だったよ。
高瀬　僕はゴーヤがまともに食べられるってことを、沖縄で初めて知りました！
DB　香川のうどんもおいしかったな～。食べても食べても全然飽きない。
ミスX　昼間に散々うどんを食べて、夜は夜で飲み食いしたあとに「さあ、最後にうどん食べに行くか」なんて言ってましたよね。
&ぅ　高知のゲームセンター「江の木」で食べたオムライスも印象に残ってるなあ。
DB　栃木の足利では、そのゲーセンでしか食べられないプリンなんてものもありましたよ。
高瀬　ゲーセンで食べられるもの、というのも思い出に残りますよね～。


アミューズメントスペースＵＦＯ（栃木・足利）でしか食べられない「ガンコおやじプリン」。


ゲーセンではないが、ここが日本最北端のゲームコーナー「童夢」（北海道・稚内）。某課長も訪れた。


最南端「ジョイグル八重山店（沖縄・石垣島）」。全国制覇を達成した記念すべき店舗だ。

全国を巡った男たちが語る　今なお記憶に残るゲーセンとは？

DB　全国各地を回っていると、変わったゲーセンによくめぐり会いますよね。
柵太郎　名古屋（No.01）の「ゲーマーズパシコ」は覚えているなあ。マンションの一室にビデオゲームを設置し、営業していたお店でした。
ミスX　それは面白い！　ぜひいつか行ってみたいなあ～。
柵太郎　……取材から一週間後に閉店してしまったんですけどね。
高瀬　もう行けないじゃないですか（泣）。
&ぅ　俺は岡山（No.56）の「平田食事センター」。国道沿いにあるドライブインなんだけどさ、ラーメン食べながらゲームができるの（笑）。
柵太郎　「ヒラタマゴ」っていうマスコットキャラクターがありました。グッズも買っちゃいましたよ。
DB　私は島根（No.86）の「今出屋商店ゲームコーナー」ですね。民家の中に筐体があるんですよ。
&ぅ　（当時の誌面で地図を見ながら）うわっ、すごい場所にあるな……。都市部から滅茶苦茶離れてるじゃない。これ、漁村の一画だよね？



国道2号線沿いに面する、岡山県の「平田食事センター」。その名のとおり、ゲームだけでなく食事も充実。

DB　かつては酒屋だったそうですが、いつのころからかゲーム機を置くようになり、それがメインになってしまったそうです。『鉄拳』シリーズを置いたら地元のプレイヤーが集まり、ナムコの開発者も訪れたとか。サインが飾ってありましたよ（笑）。
雪岡　俺はゲセマプじゃなくて別冊の「闘劇魂」で行った「新潟POPY」かな。お店のすぐ隣に刑務所があるので、トラブルを起こしたらすぐ収監！
ミスX　まあ「新潟POPY」の店長は、トラブルを起こした人はそれが解決するまで店から出さないという、剛の者ですが（笑）。
高瀬　僕は最北端のゲームコーナー「童夢（No.99）」ですね。どんなところなんだろう？　とワクワクしていたら、学生時代にツーリングで訪れた思い出の場所だった（笑）。

全国制覇というひとつの目的は達成　どうなる？　今後のゲセマプ

&ぅ　各都道府県をもっと細かくやるのはどう？　関東はけっこういろいろな場所をやってるけど、地方はその都道府県の主要都市しかカバーできてないからなあ。……日本ってけっこう広いね（笑）。
ミスX　老舗特集とかレトロゲーム特集といった企画モノも、もっとやりたいです～。
柵太郎　以前やっていた沿線特集も、実際に足を運ぶゲーマーにとっては役立ちますよね。
DB　海外のゲーセンも紹介したいなあ……。
雪岡　お、だったらハワイなんか日本人観光客が多いし、手始めにいいんじゃない？
高瀬　もちろん海外もやりたいんですが、お店の下調べやアポをどうするかが問題なんですよ（笑）。
DB　個人的には駄菓子屋にあるレトロゲーム筐体を探したいですね。
&ぅ　それは面白いけど、開き（2ページ）では厳しいね。囲みとしてならやれるんじゃない。
柵太郎　見つけるのは大変そうですけどね（笑）。
DB　では、そろそろ最後の締めの言葉を。
ミスX　まあ「ゲセマプは永遠に不滅です！」ということで！
柵太郎　それ、若い読者には元ネタわかりませんよ！　ていうかよく知ってますね。
DB　じゃあ「俺たちの冒険はまだ始まったばかりだぜ！」ということでひとつ。
高瀬　それは打ち切られる漫画の定番のセリフですから！（笑）
ミスX　『ゲセマプって本当にいいものですね～』
柵太郎　それも若干古めな……。
ミスX　『さよなら、さよなら、さよなら』
高瀬　このコーナーはまだ終わりませんからね!!

（2008年9月6日　エンタープレインにて収録）



島根県の「今出屋商店ゲームコーナー」。現在は「今出屋鉄拳塾」と名を変えている。今年の闘劇にも参加した店舗だ。

「日本ってけっこう広いよね（笑）」

ゲセマプは終わりません、二周目も走り続けます。そのためにも読者皆さまの協力が必要です。地元の変わったゲーセンの紹介など、宜しくお願い致します!!
あて先は、〒102-8790 東京都千代田区三番町6-1 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「ゲームセンターマップ」係まで。メールは、Location@arcadiamagazine.comです。

ANA ARCADIA NEWS ANALYSE OCTORBER 2008 10

今月の数字
31タイトル
これは今回のAMショーの出展タイトル数（ビデオに限る）。去年の約20タイトルから大幅に増え、ジャンルも新規のものなど多種にわたっている。

キャラホビ開催される

http://www.chara-hobby.com/

　8月30～31日にかけて、千葉県の幕張メッセでキャラクターとホビーのイベント「C3×HOBBY キャラホビ2008」が開催された。毎年開催されている当イベントは、会場限定アイテムや会場で初めて販売されるアイテムを扱う物販ブースのほか、ゲームコンテンツも多数出展されている。

　会場でもっとも注目を集めていたのは、キャラクターコンテンツの雄、バンダイナムコゲームスのブースだ。発売を間近に控えた新作家庭用ゲームのほか、アーケードゲームは好評稼動中の『機動戦士ガンダムVS.ガンダム』と『機動戦士ガンダム 戦場の絆』の2タイトルを展示。『ガンダムVS.ガンダム』は、全国大会「PremiumDogfight Ⅲ」のキャラホビ予選大会がトーナメント形式で実施され、『戦場の絆』はガンダムに試乗できる「ガンダムカード」を使った試遊が可能になっていた。

　また、新作アーケードゲーム『機動戦士ガンダム VS.ガンダム NEXT』を、AMショーに先駆けていち早く発表！　公開されたのはタイトル名とそのロゴのみだったが、"NEXT"の名のとおり、単なる続編ではなく大幅に手を加えている」と、馬場龍一郎プロデューサーが新作にかける意気込みを熱く語ってくれた。







ストリートファイターカレンダー発売

http://www.enter-sis.com/factory/

　ビデオゲームやCDなどの、ポスター＆ジャケットアートのライセンスグッズを手がけるアイズ・エンターテイメントから、「ストリートファイター アートカレンダー 2009」が10月3日に発売される。「ストリートファイター」シリーズは、本誌の読者ならば誰もが知っていると思われる、カプコンの名作格闘ゲーム。その初代『ストリートファイター』から、格闘ゲームの礎を築いた『ストリートファイターⅡ』はもちろん、『スト ZERO』シリーズや『ストⅢ』、そして最新作『ストリートファイターⅣ』まで網羅！

　それぞれの作品のメインビジュアルを集約して構成した、アーティスティックなカレンダーとなっている。『ストリートファイター』シリーズとともに格闘ゲームブームを体験してきたプレイヤーには、まさに感涙のアイテムだ。お求めは、エンタシス ファクトリーを始めとするネット通販や、アニメイトなどのグッズショップにて！

商品概要

■ 発売日：10月3日
■ 販売価格：3,150円（税込）
※お求めはエンタシス ファクトリー、エビテン等のネット通販や、アニメイト等のグッズショップにて



PRESENT

ストリートファイター アートカレンダー 2009を1名様にプレゼント！　詳しい応募方法は71ページで。

お台場冒険王ファイナルにて『レトロゲームセンターCX』登場

http://www.taito.co.jp/



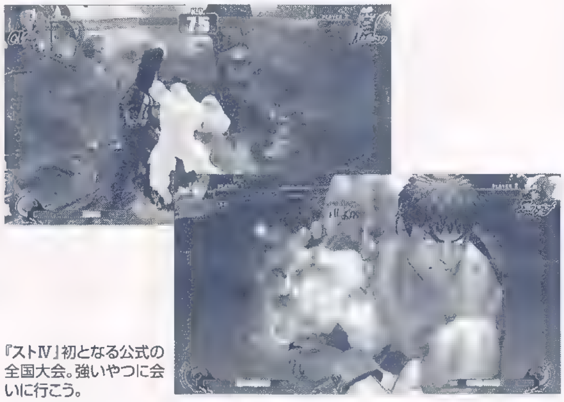


　フジテレビ主催のイベント「お台場冒険王ファイナル　～君が来なくちゃ終われない」が、7月から8月にかけて東京のお台場で開催された。その冒険王スタジアム内において8月24日、「レトロゲームセンター CX」と題したイベントが行なわれた。これは、今年で30周年を迎えたビデオゲーム『スペースインベーダー』と、フジテレビの人気番組「ゲームセンターCX」とのコラボレーション企画。スペシャルゲストとして、お笑いコンビ「よゐこ」の有野晋哉（有野課長）が登場し、会場は大いに盛り上がった。会場内のレトロゲームコーナーには『スペースインベーダー X CX』という新作（？）ゲームを設置。一見すると普通の『スペースインベーダー』なのだが、なんとBGMや効果音が有野課長の声！　そのうえ、登場するUFOがドット絵で描かれた有野課長になっていた。このゲームは今回のイベント限りの出展とのことだが、いつかどこかでプレイできる機会があるかも!?

ストリートファイターⅣ初の公式全国大会開催

http://www.capcom.co.jp/sf4/

好評稼動中の格闘ゲーム『ストリートファイターⅣ』の公式大会が開催決定！ 11～12月にかけて予選大会が実施され、来年の1月に品川インターシティホール（東京・港区）にて決勝大会が行なわれる予定だ。参加者には参加賞が用意されているほか、上位入賞者や予選通過者にはオリジナルの称号が授与される。ルールや開催店舗は決定次第告知されるので、ホームページでチェック！



『ストⅣ』初となる公式の全国大会。強いやつに会いに行こう。

予選大会概要

■ 開催期間：11月1日（土）～12月7日（日）
■ 開催店舗：158ページ参照
■ ルール：
○最低8名～64名によるトーナメント形式で対戦。
○参加者の方には、参加賞として素敵な賞品をご用意。
○優勝者には、オリジナル称号「2008要注意人物」と、決勝大会参加権を進呈。
○予選大会実施店舗が120店舗を超えた場合には、近隣エリアでの決勝戦（エリア決勝）を実施して代表者を決定します。

▶ 158ページに関連記事

3大シューティング祭り開催される

http://sega.jp/ps2/ages33/

8月30日、東京のゲームセンター「池袋GiGO」にて「3大シューティング祭り」が開催された。これは9～10月に発売されるアーケード発の家庭用ゲーム機のシューティングゲーム3タイトルにスポットを当てたイベントで、『ファンタジーゾーン』や『雷電』シリーズは、当時のアーケード版などでプレイができた。



商品概要

『SEGA AGES 2500シリーズ Vol.33 ファンタジーゾーン コンプリートコレクション』
■ メーカー：セガ
■ 対応機種：PS2
■ ジャンル：STG
■ 発売日：発売中
■ 価格：2,625円(税込)

PRESENT

ファンタジーゾーン コンプリートコレクションを3名様にプレゼント！ 詳しい応募方法は71ページで。

三国志大戦全国大会DVD発売

http://www.sangokushi-taisen.com/

7月26日に開催された、カードゲーム『三国志大戦3』の全国大会「覇業への道 英傑乱舞」。その模様を収録したDVDが、9月25日に発売された。前大会優勝者「雷帝」を含む49名の決勝トーナメントを、DVD3枚にわたって完全収録！ そのほかにも日港対抗戦の模様や、「赤兎暴走」君主と「Box☆」君主が繰り広げた激戦の感想戦など、ボリューム満点!! 購入特典として、もれなくEXカードが同梱されているぞ。



付録カードは人気作家Wolfina描き下ろしの「EX呂姫」。

商品は左のQRコードからでもebtenでお買い求めが可能です。
価格：6,426円（税込）

PRESENT

覇業への道 英傑乱舞を3名様にプレゼント！ 詳しい応募方法は71ページで。

▶ 30ページに関連記事

東京ジョイポリス情報

http://sega.jp/joypolis/tokyo/



東京ジョイポリス（東京・お台場）では、10月31日まで『東京ジョイポリス × ブラッディ・マンデイ ハロウィン スタンプラリー』を実施中。これは、セガのアミューズメントマシンイメージキャラクター、三浦春馬氏の主演TVドラマ「ブラッディ・マンデイ（10月11日（土）スタート）」とのタイアップイベント。アトラクションやカーニバルゲームなどをプレイするごとにスタンプを獲得でき、規定数に達すると番組特製グッズなど豪華賞品が当たる抽選にチャレンジできるぞ。

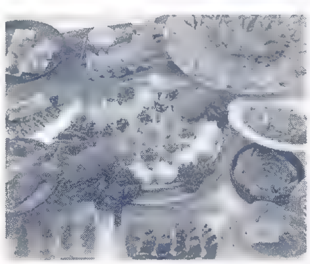
PRESENT

東京ジョイポリスパスポートを5組10名様にプレゼント！ 詳しい応募方法は71ページで。

ナンジャタウンイベント情報

http://www.namja.jp

ナムコ・ナンジャタウン（東京・池袋）内で、全国の名店が誇るご当地餃子を味わえる「池袋餃子スタジアム」では、期間限定イベント「デコ☆餃子祭り」を「デコ☆餃子祭り」を12月25日まで開催！ 「デコ餃子」とは、デコレーションが施された「見て満足＆食べて満腹」なスペシャル餃子のこと。スタジアム内に新しくオープンした「神田餃子屋（東京・神田神保町）」の黒豚餃子を始め、「神龍（北海道）」のたらこ餃子や「三よ志（大阪）」の見た目ビックリなタコ焼き餃子。3日前から予約が必要な「華興（東京・北区）」の伊勢海老餃子など、全国のさまざまな餃子を楽しむことができる。



PRESENT

ナンジャタウンパスポートを5組10名様にプレゼント！ 詳しい応募方法は71ページで。

全国ゲームセンターイベント準備会発

ゲームセンターイベントリスト

Sept. 2008

今月も、全国のゲームセンターでは日々多くのイベントが開催されているぞ！ 下のリストから「これは！」と思ったイベントを見つけたら、奮って参加しよう！

※イベントの内容・日時は、お店の[illegible]変更される場合が[illegible]



北海道

★スガイコトニ
札幌市西区琴似3条1-1-20 ☎011-640-2345
http://hp.kutikomi.net/gameibento/

10/25	13:00	ポップンミュージック16party 3人店内対戦大会 ◆詳細はＨＰ参照

★スガイ・ディノスパーク帯広
帯広市白樺16条西2-2-5 ☎0155-38-2811
http://www.sugai-e.co.jp/

10/5	19:30	頭文字Ｄ４改トーナメント大会
10/13	20:00	VF5Ｒ公式大会
10/19	19:30	Fate リーグ大会
10/25	18:30	VF5Ｒ公式オープンバトル

宮城県

★ネオジオボウル　仙台名取店
名取市飯野坂宇土城堤143 ☎022-383-1811

10/4	22:00	鉄拳６ イベント
10/5	26:00	戦場の絆 店内対戦
10/18	16:00	クイズマジックアカデミー５ 店内大会
10/19	12:00	頭文字Dver.改 大会
10/25	26:00	戦場の絆 店内対戦
10/26	12:00	ガンダムVS.ガンダム 大会

※受付は開始1時間から 詳しくは店内POP参照



茨城県

★桜の牧アミューズパーク
水戸市小吹町2062-3 ☎029-244-9900
http://www37.tok2.com/home/sakuranomakiap/

10/4	20:00	カプエス2、SFⅢ3rd、スパⅡＸ対戦会 ◆参加費500円
10/11	21:00	ＶＦ５Ｒ公式大会 ◆参加費100円
10/12	14:00 (予定)	第３回木偶符筋肉祭 鉄拳６ 3on3大会 ◆参加費１チーム1500円
10/18	21:00 閉店まで	ＫＯＦ'98UM、ＫＯＦ'98、ＫＯＦ２００２対戦会 ◆参加費500円

★アミューズメントコーラルパーク土浦店
土浦市大和町2-1 Patioビル2階 ☎029-835-5689

10/5	14:00	クイズマジックアカデミー５　BBM 大会 ◆定員32名
10/11	16:00	MBAA 大会 ◆定員16名
10/12	18:00	湾岸ミッドナイトMT3 大会 ◆定員32名
10/18	17:00	VF5R 公式オープンバトル
10/18･19	終日	パークの日ＳＰ 格ゲー祭 格ゲー全台2クレ+α
10/25	20:30	VF5R 公式大会 ◆定員64名
10/26	16:00	GGXX Λ CORE 大会 ◆定員32名

※エントリーは１週間前から 詳細は店内POPにて

★プレビジョイカム石岡店
石岡市茨城県石岡市八軒台3214-1 ☎0299-22-6758

10/11	未定	石岡店閉店！　最後のギルティ祭！ ◆大会やフリープレイを予定
9/12～10/12	終日	全マシンサービス設定 ◆閉店のため、全マシンサービス設定で稼働

千葉県

★ラッキーバッティングドーム
八千代市大和田新田1088 ☎047-458-8208
http://www.lucky-net.co.jp/yachiyo/hp/index3.html

10/4･18	終日	ガンダムSEED DESTINY 終日フリープレイ ◆参加費500円
10/11	17:00～24:00	ビートマニアⅡDX フリープレイ ◆参加費500円
10/11	17:00	ガンダムVS.ガンダム 全国大会予選&エリア決勝 ◆詳細はHP参照
10/27	終日	鉄拳６ 100円2クレジット

★ラッキー千葉店
千葉市中央区中央2-3-16マルエイ第7ビル1～3階 ☎043-227-6447

週替り	終日	対戦格闘ゲームフリープレイ ◆参加費300円 詳細は店頭かHPで

★ゲームチャリオット五井店
市原市五井中央西2-1-2 ☎0436-23-5533
http://www.gamechariot.com/

10/5	19:00	VF5 公式ポイント大会 ◆シングル形式　参加費100円
10/12	18:00～21:00	VF5 公式オープンバトル ◆野試合形式　プレイ料金のみ
10/19	14:00	ストⅣ ランダム2on2大会 ◆参加費100円
10/19	18:00	SFⅢ3rd ランダム2on2大会

※エントリー締め切りは大会開始30分前　詳しくはHP参照

★イスカンダル
木更津市潮見4-1-2 ☎0120-010-267

10/5	16:00～21:00	VF5 オープンバトル ◆カード保有者のみ
10/12	17:00～18:00	ガンダムVS.ガンダム 大会 ◆定員16チーム(32名)
10/19	17:00～18:00	VF5 公式 大会 ◆定員16名 カード保有者のみ

埼玉県

★BOO-BOSSBOSS所沢店
所沢市東狭山ヶ丘6-2838-3 ☎04-2929-8333
http://www.boobossboss.com/

10/12	15:00	クイズマジックアカデミー５トーナメント大会
10/26	19:00	鉄拳６ トーナメント大会

★セガ ワールド 飯能
飯能市岩沢189-1 ☎042-972-6989
http://location.sega.jp/loc_web/sw_hannou.html

10/19	18:30	GGXX Λ CORE 大会 ◆16歳以上 詳細はHP参照

★ゲームセンターリンリン
熊谷市籠原南3-445 ☎048-533-3054
http://www.harolapi.com/

10/11	19:30	パカパカパッション
10/22	19:30	パカパカパッション
毎週土曜	18:30	MBACVer.B2 大会
毎週土曜	20:00	GGXX Λ CORE 大会

※当日受付のみ 詳細は当日発表

神奈川県

★GAME　ZETTON
神奈川県海老名市中新田41-1 ☎046-232-6411
http://homepage3.nifty.com/zetton/

10/4	16:00	クイズマジックアカデミー５大会 ◆参加費200円　定員16名　１部制
10/11	13:00	アヴァロンの鍵～定例競技会～ ◆参加費1000円 20min　R－FREE　禁止カード【セラフィー・ルカ】 禁止行為:1ターン目の緑特ち、プレイヤー以外からの助言
10/11	18:00	アヴァロンの鍵～ニクルス杯～ ◆参加費500円

10/18	16:00	QoD DVS大会～最強は誰だ！？～ ◆参加費500円
10/25	13:00	ＢＢＨ３ 大会 ◆参加費1000円　予選リーグ２試合後、予選上位４名で決勝トーナメント(変更の場合あり)　店内対戦DH制あり　先発投手の中継ぎ、抑えでの使用禁止

東京都

★巣鴨ゲームインサクラ
豊島区巣鴨1-20-10宝生第一ビル2F ☎03-3944-0252
http://www.game-sakura.net/

毎週土曜	19:00	ストⅣ　東京ランバト ◆個人トーナメント 参加費100円 詳細はHPにて

★石神井公園駅前センター
練馬区石神井町3-24-9 山喜ビル 2F ☎03-5393-6284
http://shakujii.jp/

10/11	19:00	SCⅢAE ランバト
10/25	19:00	鉄拳６ ランダム3on3

★ゲームニュートン大山店
板橋区大山町25-8 野口ビルB1 ☎03-3554-2668
http://www.game-newton.co.jp/

10/5	17:00	SCⅢAE SCNランバト
10/11	20:00	スパⅡX ランバト
10/12	17:00	アルカナハート2 大会
10/19	17:00	北斗の拳 大会
10/25	20:00	VF5R 第14回大山祭ランダム大会 ◆参加者数により大会形式変更
10/26	17:00	アルカナハート2 大会

★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2アルファビル ☎03-5330-8595
http://www.alpha-st.co.jp/

備考欄参照	10:00～15:00	戦場の絆 オフライン稼動 ◆オフラインでの稼働 17時まで延長も 開催日は4、5、11、12、13、18、19、25、26日
10/05	15:00	MBAA 大会 ◆参加料無料 闘劇'08のMBACVer.B2ルール
10/12	15:00	Fate 大会 ◆参加料無料 キャラクター固定
10/19	15:00	ガンダムVS.ガンダム 2on2大会 ◆参加料無料 2本先取制 試合内の同機体使用禁止
10/26	15:00	マーヴルVS.カプコン2 大会 ◆参加料無料 2本先取制

★池袋GiGO
豊島区東池袋2-21-1 TECH35ビル ☎03-3981-6906
http://location.sega.jp/loc_web/ikebukuro_gigo.html

10/1	19:30	Fate 大会
10/2	19:30	SFⅢ3rd 大会
10/6	19:00	VF5R 公式オープンバトル
10/8	19:30	MBAA 大会
10/9	19:30	ストⅣ 大会
10/12	15:00	パワスマ3 大会
10/13	19:30	VF5R 五段以下大会 ◆六段未満の方のみ
10/15	19:30	Fate 2on2 大会 ◆定員32組
10/16	19:30	鉄拳６ 大会
10/20	19:00	VF5R 公式大会 ◆定員64名
10/22	19:30	MBAA 2on2 大会 ◆定員32組
10/23	19:30	ストⅣ ランダム2on2 大会 ◆定員64名
10/29	19:30	ガンダムVS.ガンダム 2on2 大会 ◆定員32組
10/30	19:30	GGXX Λ CORE 大会

※特記ないもの基本的にシングル戦、トーナメント戦

★クラブ セガ 新宿西口
新宿区西新宿1-12-5 西口三平ビル ☎03-3349-0257
http://location.sega.jp/loc_web/cs_shinjukunishiguchi.html

10/4	17:30	ストZERO3 大会
10/4	18:30	ストZERO3 2on2 大会
10/5	18:30	バーチャロン OMG 大会

10/7	19:00	ストⅣ ランバト
10/11	16:00	SCⅢAE 2on2 大会
10/12	18:00	ストⅣ 2on2 大会
10/13	17:00	マーブルVS.カプコン2 大会
10/14	19:00	ストⅣ ランバト
10/18	16:00	月華の剣士2 大会
10/21	19:00	ストⅣ ランバト
10/25	17:00	大江戸ファイト 大会
10/28	19:00	ストⅣ ランバト

※特記ないもの基本的にシングル戦、トーナメント戦　ストⅣランバトは16歳以上参加可

★THE THIRD PLANET 昭島店
昭島市松原町1-6-14 ☎042-500-1414
http://www.fukusensha.jp

10/5	15:00	麻雀格闘倶楽部7 店舗大会 ◆参加費100円 定員16名
10/12	14:00	湾岸MIDNIGHT 最速バトル in AKISHIMA ◆参加費100円 定員16名
10/19	14:00	ギターフリークスV5 店舗大会 ◆参加費100円 定員16名
毎週月曜	終日	音ゲーの日 ◆通常+1曲サービス
毎週火・水曜	終日	クイズマジックアカデミー５イベントDAY ◆100円２クレジット設定
毎週木・金曜	終日	体感ゲームイベントDAY ◆ドライブ、ガンシュー 100円2クレジット設定



新潟県

★ゲームセンターテクノポリス
長岡市要町1-8-50 ☎0258-33-1516
http://www.kisnet.or.jp/~otake/tecnopolis.html

10/5	16:00	第2回MBAA 定期大会
10/13	16:30	第19回VF5 公式大会inテクノポリス ◆定員64名
10/19	18:00	第9回VF５ オープンバトル ◆公式ルール
10/19	16:00	第2回ガンダムSEED DESTINY ポイントランバト大会 ◆2on2 チームバトル 詳細は店内POP参照
10/26	16:00	第2回ガンダムvs.ガンダム ポイントランバト大会 ◆2on2 チームバトル 詳細は店内ポップ参照

※参加費1人100円 当日30分前エントリー可 詳しくはHP参照

福井県

★JOYLAND敦賀店
敦賀市木崎40-12 ☎0770-37-1616
http://www.joyland.co.jp/tsuruga/

10/11	21:00	鉄拳６ 大会 ◆トーナメント制 参加費無料 定員24名
10/18	21:00	第3回クイズマジックアカデミー５大会 ◆トーナメント制 参加費無料 定員16名
毎日	終日	戦場の絆 クレジットサービス
毎日	終日	ホースライダーズ クレジットサービス
毎日	終日	WCCF 応援キャンペーン

※クレジットサービス、キャンペーンについては店内のPOPを参照

愛知県

★クラブ セガ 金山
名古屋市熱田区金山1-19-2 ☎052-323-0121
http://location.sega.jp/loc_web/cs_kanayama.html

10/5	13:00	VF5R オープンバトル ◆公式ルール

Event Pick Up！1

ストリートファイターZERO3 全国大会 ultimate ZERO 8

開催スケジュール	10月11日　15:00　個人戦 10月12日　13:00　団体戦3on3
開催店舗	ネオアミューズメントスペースa-cho (http://www.a-cho.com/index.html)

いまだに根強い人気を誇る「ストZERO3」全国大会が開催されるぞ！
大会ルールの確認や、Webエントリーについては専用サイトで→http://uz8.sfz3.net/

Event Pick Up！2

リアルバウト餓狼伝説2　10周年記念大会

◆開催スケジュール
10月12日　15:00
(エントリー〆切は15分前)

◆開催店舗
大久保アルファステーション
(http://www.alpha-st.co.jp/)

◆ルール
・参加費200円。
・ボブ、リック、双角の永久コンボに制限あり。

◆問い合わせ先
詳しいことについての質問は、下記サイトのスレッド掲示板まで。
http://rbgarou.fc2web.com/index.html

「RB餓狼伝説2」の稼働10周年を記念する個人主催のイベント。全国から「RB」ファンが集うようだ。



京都府

★ゲームスペース プラニー
宇治市広野町西裏100　☎0774-43-9030

10/4	14:00	ガンダムVS.ガンダム 大会
10/5	14:00	アルカナハート2 大会
10/11	14:00	MBAA 大会
10/12	14:00	鉄拳6 大会
10/18	14:00	ガンダムVS.ガンダム　大会
10/19	14:00	GGXX Λ CORE 大会
10/25	14:00	アルカナハート2 大会
10/26	14:00	MBAA 大会
毎週日曜	終日	頭文字Dver.4改 100円2クレ設定

★スーパーヒーロー山科
京都市山科区御陵鳥ノ向町2　☎075-502-5765

10/4	20:00	ストⅣ 1on1 大会
10/5	17:00	GGXX Λ CORE　1on1 大会
10/11	20:00	ストⅣ 1on1 大会
10/12	17:00	MBAA 1on1 大会
10/18	20:00	ストⅣ 1on1 大会
10/19	17:00	GGXX Λ CORE 1on1 大会
10/25	20:00	ストⅣ 1on1 大会
10/26	17:00	MBAA 2on2 大会

※全大会参加費50円

★ネオアミューズメントスペースa-cho
京都市中京区東大文字町302-303 A-Braekビル2F ☎075-251-2323
http://www.a-cho.com/index.html

10/2	19.00	GGXX Λ CORE 第155回関西ランバト
10/4	12:00	クイズマジックアカデミー5 賢竜杯予選
10/4	17:00	SFⅢ3rd 第32回関西ランバト
10/5	13:00	カプエス2 3on3大会
10/16	19:00	GGXX Λ CORE第156回関西ランバト
10/18	12:00	クイズマジックアカデミー4 第35回a-choランバト
10/19	13:00	NBCバトルカーニバル2008 闘神祭1on1 双竜祭2on2
10/25	15:00	Duelling the KOF -6th season- a-cho店舗予選 ◆種目：KOF98、2002、98UM
10/30	19:00	GGXX Λ CORE 第157回関西ランバト

大阪府

★チャレンジャーガムガム店
吹田市岸部南1-24-9　☎06-6317-0433
http://www.challenger.jp/

毎週土曜	18:00	鉄拳6 大会
毎週日曜	19:00	カウンターストライク 3on3 大会

★ゲームプラザ OKAⅢ
高槻市城北町2-11-2　☎0726-71-5123

10/1	20:00	三国志大戦3 店内大会
10/4	16:00	VF5 公式大会 ◆エントリー15:00
10/5	18:00	GGXX Λ CORE 大会
10/8	20:00	ロード オブ ヴァーミリオン 店内大会
10/12	18:00	MBAA 大会
10/15	20:00	三国志大戦3 店内大会
10/19	18:00	鉄拳6 大会
10/22	20:00	ロード オブ ヴァーミリオン 店内大会
10/26	18:00	Fate 大会
毎週土曜	21:00	WCCF 大会
毎週日曜	15:00	ガンダムＶＳ.ガンダム 大会

★チャレンジャー関大前店
吹田市千里山東1-14-2　☎06-6389-8072

10/3	18:00	ガンダムVS.ガンダム 大会
10/4	18:00	三国志大戦3 大会
10/10	18:00	鉄拳6 大会
10/11	18:00	ロード オブ ヴァーミリオン 大会
10/17	18:00	MBAA 大会
10/18	18:00	三国志大戦3 大会
10/24	18:00	ガンダムVS.ガンダム 大会
10/25	18:00	ロード オブ ヴァーミリオン 大会
10/26	13:00	ガンダムVS.ガンダム 全国大会エリア予選&エリア決勝
10/31	18:00	MBAA 大会

★アミューズメントパーク　エルロフト
茨木市宇野辺1-4-3　☎072-623-7161

10/5	20:00	VF5 公式オープンバトル
10/12	20:00	VF5 公式大会
10/13	17:00	ガンダムVS.ガンダム 第10回最強決定戦
10/19	17:00	ストⅣ 第1回総当たり戦 ◆賞品有
10/26	17:00	Fate 大会 ◆賞品有

※全大会参加費100円 詳しくは店内POPを参照

★ゲームプラザＶＩＰ茨木店
茨木市双葉町3-2　☎0726-33-4818
http://www.asmo-am.co.jp/ibaraki_vip/

10/5	16:00	MBACVer.B2 大会
10/12	15:00	カプエス2ゲーム 大会
10/19	15:00	GGXX Λ CORE 大会
10/26	16:00	V.セイヴァー 大会
10/26	終日	V.セイヴァー 対戦会 ◆100円2クレジット

★エンジョイパラダイス
東大阪市長栄寺7-3

10/5	18:00	VF5 公式大会 ◆参加費100円 定員32名
10/12	15:00	クイズマジックアカデミー5 賢竜杯予選 ◆定員48名
10/19	15:00	ストⅣ 大会
10/26	18:00	鉄拳6 大会
10/26	16:00~21:00	VF5 公式オープンバトル

※変更になる場合あり 店舗にて確認のこと

★ゲームスペース ベガス
大阪市北区天神橋4-12-24

10/18	19:00	ＳＦⅢ3rd 大会
10/19	19:00	ストⅣ 大会
10/25	19:00	鉄拳6 大会

★KO-HATSU
大阪市北区天神橋2-2-21コーハツビル1F　☎06-6352-3007
http://www.ko-hatsu.com/

10/4	17:00	第17回アカツキ電光戦記 大会
10/4	18:00	SCⅢAE SCNランバト第Ⅵ期(第3戦)
10/5	16:00	第62回ザ・ランブルフィッシュ2 大会
10/11	17:00	第4回サムライスピリッツ零SP 大会
10/11	18:00	第10回サムライスピリッツ閃大会
10/12	16:00	第18回キン肉マン マッスルグランプリ2 大会
10/18	17:00	第18回アカツキ電光戦記 大会
10/18	18:00	SCⅢAE SCNランバト第Ⅵ期(第4戦)
10/19	16:00	第63回ザ・ランブルフィッシュ2 大会
10/25	17:00	第5回サムライスピリッツ零SP 大会
10/25	18:00	第11回サムライスピリッツ閃 大会
10/26	16:00	第19回キン肉マンマッスルグランプリ2 大会
毎週金曜	18:00～23:00	アカツキ電光戦記 定額フリープレイ対戦会 ◆参加費500円
毎週金曜	18:00～終日	サムライスピリッツ閃 対戦会 ◆1プレイ50円

★ハイテクランド セガアビオン
大阪市浪速区難波中2-3-15　MMOビルBF～2F ☎06-6645-7692
http://location.sega.jp/loc_web/hls_avion.html

10/5	14:30	第4回バーチャロンオラタンVer.5.66 大会 ◆90秒2本先取 シングルトーナメント
10/19	14:30	スパⅡX 大会 ◆シングルトーナメント 3速固定 ゴウキ使用不可

★チャレンジャーアババ天神橋店
大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F　☎06-6357-6677

10/5	17:00	Fate 大会
10/12	17:00	MBAA 大会
10/19	17:00	Fate 大会 ◆2on2トーナメント戦　参加費1チーム100円
10/26	17:00	MBAA 大会 ◆2on2トーナメント戦　参加費1チーム100円
毎週日曜	備考欄参照	Fate フリープレイイベント ◆参加費500円 朝の部10:00～15:00 夜の部17.00～22.00（大会時は18:00～23:00　18才未満参加不可）

※各大会のエントリー受付16:30まで 特記ないイベントはシングル戦トーナメント、参加費無料

奈良県

★キャノンショット
奈良市二条町2-4-14　☎0742-35-3208

10/4	19:00	Fate 大会
10/5	15:00	頭文字Dver.4改 大会
10/11	19:00	GGXX Λ CORE 大会
10/12	15:00	MBAA 大会
10/18	19:00	アルカナハート2 大会
10/19	15:00	ガンダムVS.ガンダム 大会
10/25	19:00	MBAA 大会
10/26	15:00	クイズマジックアカデミー5 大会
毎週日曜	終日	頭文字Dver.4改 100円 2クレ設定

滋賀県

★アミューズメントジャングルクラブ堅田店
大津市今堅田2-39-22　☎077-573-7717

10/3	20:00	VF5 公式大会 ◆参加費100円
10/5	18:30~23:30	VF5 公式オープンバトル
10/11	20:00	ストⅣ ランバト第1夜
10/12	20:00	ストⅣ ランバト第2夜
10/13	20:00	ストⅣ ランバト第3夜
10/19	20:00	鉄拳6 ランバト 第1夜
10/26	20:00	鉄拳6 ランバト 第2夜

兵庫県

★三宮 SANX
神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5高架下404～407 ☎078-271-0335
http://location.sega.jp/loc_web/sannomiya_thanks.html

10/4	18:00	GGXX Λ CORE ランバト
10/11	18:00	GGXX Λ CORE ランバト
10/18	18:00	GGXX Λ CORE ランバト
10/25	18:00	GGXX Λ CORE ランバト
10/5	15:00	サムライスピリッツ閃 大会
10/19	15:00	サムライスピリッツ閃 大会
10/4	15:00	Fate 2on2 大会 ◆日時変更の場合あり
10/11	15:00	アルカナハート2 大会
10/26	18:00	MBAA ランバト
10/12	15:00	ストⅣ 大会
10/26	15:00	ストⅣ 大会 ◆日時変更の場合あり
10/4	19:00	バーチャロン オラタン5.66 大会 ◆参加費無料
10/12	16:00	VF5 公式大会

※特記のないイベントは参加費100円「サムライスピリッツ閃」大会は、シリーズ内でタイトルの変更の場合あり



広島県

★プロバックス JOYサンモール店
広島市中区紙屋町2-2-18 4階　☎082-241-8564

10/4	15:00	ストⅣ ランダム2on2
10/5	15:00	GGXX Λ COREランバトランダム2on2
10/12	14:00	クイズマジックアカデミー5 賢竜杯予選
10/18	15:00	SFⅢ3rd 大会
10/19	15:00	GGXX Λ COREΛCランバト3on3 ◆同キャラ可
10/26	15:00	MBAA 2on2

★★セガ ワールド 宇品
広島市南区宇品西3-4　☎082-256-0027
http://location.sega.jp/loc_web/sw_ujina.html

10/25	19:00	VF5R 公式大会 ◆公式ルール

岡山県

★ファンタジスタ
倉敷市新倉敷駅前5-194　☎086-523-6555
http://www.am-fantasista.com/

10/5	14:00	MBAA 大会
10/11	20:00	VF5R 公式大会 ◆受付開始:19:30～
10/12	20:00	ストⅣ 大会
10/18	18:30~23:30	VF5R 公式オープンバトル
10/26	15:00	ストⅣ 大会

島根県

★今出屋鉄拳塾
松江市美保関町七類1520　☎0852-72-2550
http://jbbs.livedoor.jp/bbs/i.cgi/game/30116/1202598534/

毎週水・金・土曜	終日	鉄拳6 交流対戦会 ◆100円2クレジット
毎週日曜日	終日	鉄拳6・鉄拳5DR・SCⅢAE 交流対戦会 ◆100円2クレジット
10/11	20:00	鉄拳6 今出屋特別称号争奪大会 ◆参加費100円

鳥取県

★スーパーヒーロー倉吉
倉吉市見日町633　☎0858-23-5255

10/4	20:00	湾岸ミッドナイト3 大会
10/11	20:00	ガンダムVS.ガンダム 大会
10/12	20:00	鉄拳6 大会
10/18	20:30	VF5 公式大会
10/19	16:00~19:00	VF5 公式オープンバトル
10/25	20:00	ロード オブ ヴァーミリオン 大会



福岡県

★TAC戸畑店
北九州市戸畑区中原西1-11-11ウェストヒルF1 ☎093-873-9100
http://homepage2.nifty.com/t-a-c/

10/4	18:00	Fate 大会
10/12	19:00	鉄拳6 大会
10/25	18:00	MBAA 大会

★ＴＡＣ北方店
北九州市小倉南区北方4-1-11ロイヤルインテリジェンスビル1F ☎093-941-9022
http://www1.bbiq.jp/maho-do/

10/4	19:00	ＭＢＡＡ 大会 ◆未稼働時はMBACVer.B2で開催
10/11	19:00	SCⅢAE 大会
10/13	19:00	鉄拳6 大会 ◆大会上位に店舗称号授与予定
10/18	19:00	ＭＢＡＡ 大会
10/25	20:00	鉄拳6 大会 ◆大会上位に店舗称号授与 予定

※参加費100円　予定は変更される場合あり ＨＰを参照

★ブリゲーレインボー
福岡市中央区天神4-4-11 ショッパーズ専門店街8F ☎092-771-0505
http://avalonsgate.net（大会主催側）

10/12	11:00（予定）	アヴァロンの鍵・アヴァゲオフ会7 弐日目イベント ◆参加費1000円 事前エントリーのみ受付 必ず主催者HPを参照

★天神ギーゴ
福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル1-3F ☎092-724-5971
http://location.sega.jp/loc_web/tenjin_gigo.html

10/12	19:00	VF5R 公式大会2
10/19	15:00	ストIV 対戦大会2

★ジーカム和白
福岡市東区和白3-27-69 ☎092-608-5881

10/5	17:30	ストIV 大会
10/11	13:00	クイズマジックアカデミー５ 大会
10/12	15:30	三国志大戦大会 ◆参加費300円
10/18	22:30	ハパⅡ 大会&ストⅡ 2on2大会
10/19	17:30	ガンダムVS.ガンダム大会

※特記のない大会は参加費100円

★セガ アリーナ 中間
中間市上蓮花寺3-1-1 ☎093-246-1941
http://location.sega.jp/loc_web/sa_nakama html

10/19	14:00	VF5 公式大会 ◆公式ルール

長崎県

★アーバンスクエア東長崎店
長崎市田中町1027-35 ☎095-813-9335

10/11	16:00	VF5Ｒ オープンバトル
10/18	20:00	VF5Ｒ 公式大会 ◆定員64名

大分県

★ゲームプラザアンアン大分店
大分市高城新町1-8 ☎097-553-3588
http://www.maruka.jp/game.html

10/5	18:00	KOF'98UM 大会 ◆16 00集合 試合毎のシステム変更可 キャラ固定 大会前後にフリープレイ
10/19	18:00	MBAA 大会 ◆16.00集合 ランダム2on2 大会前後にフリープレイ

イベント情報を掲載してみませんか?
当コーナーに、あなたのお店で開かれるアーケードゲームのイベント情報を掲載してみませんか? 掲載をご希望される方は、

①開催タイトル ②主催者とその連絡先
③参加資格、参加方法 ④ルール ⑤開催日時
⑥お問い合わせ先 ⑦イベント担当者氏名

の7項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお知らせください。

また、ユーザーの方が主催されるイベントの場合は、開催場所の承諾を得た上でご連絡ください。

※情報申請の締切日は毎月異なります(毎月5日ごろです)。初めて掲載をご希望される方は、詳細をお知らせいたしますので、前もってイベント準備会までご連絡ください。

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
イベント準備会係
TEL:03-3265-7156 FAX:03-3265-7340
Mail:location@arcadiamagazine.com

今月の強者たち

8月は夏休み中ということもあってか、全国各地で数多くの大会が開催された。激しい戦いをくぐり抜けた強者たちを、ここに一挙紹介！

●アミューズメント コーラルパーク 土浦店（茨城県）
◇クイズマジックアカデミー５ BBM大会 8/2·16名
優勝:プエブロ(ユリ)
2位:モグホ 3位:HARAT
◇ガンダムVS.ガンダム 2on2大会 8/9·10組(20名)
優勝:Key オレ&相方(3号機·∀)
◇湾岸ミッドナイトMT3 大会 8/10·15名
優勝:ユウスケ(エボ8)
◇MBACver.B 大会 8/23·20名
優勝:ゆう(Vシオン)
2位:サテライト
◇VF5 公式オープンバトル 8/30·59名
優勝:ウルリッヒ(鷹嵐)
2位:JET 3位:ベニ夫
◇VF5 公式大会 8/31·18名
優勝:米猫(アオイ)
2位:ベニ夫

●BOO-BOSSBOSS所沢店(埼玉県)
◇湾岸ミッドナイト大会 8/24·22名
優勝:☆Jin☆
2位 mi☆ 3位:●×5
◇鉄拳6大会 8/31·16名
優勝:☆ZEST☆
2位: ゆ 3位:ミスター制裁

●ゲームセンターリンリン(埼玉県)
◇MBAC 大会 8/2·11人
優勝:ひで
2位:カネゴン 3位:むくろ
◇GGXX Λ CORE 一人2on大会 8/2·16人
優勝:TOOL（ザッパ、ヴェノム）
2位 ヒロキ 3位:178
◇GGXX Λ CORE 一人2on大会 8/9·17人
優勝:グラ(聖騎士団ソル、ミリア)
2位 まさる 3位:牛乳人
◇GGXX Λ CORE 大会 8/23·15人
優勝:TOOL（ファウスト）
2位:おんでぃ 3位:ユウ
◇GGXX Λ CORE 大会 8/30·23人
優勝:カリメンハンター２（アバ）
2位:TOOL 3位:ヒロキ

●セガワールド飯能(埼玉県)
◇GGXX Λ CORE大会 8/31·11名
優勝:シオ=とるそ(エディ)
2位:蓮根 3位 烏龍茶

●GAME ZETTON（神奈川県）
◇アヴァロンの鍵~定例競技会~ 8/10·11名
優勝:トライス
2位:ハミルトン 3位:ロンファ

●大久保アルファステーション(東京都)
◇ガンダムVS.ガンダム 2on2大会 8/3·22名
優勝:ゆい様、ほうか(フリーダムガンダム、キュベレイ)
2位:うに、P 3位:肉、すーぷら

●クラブセガ新宿西口(東京都)
◇SFⅢ3rd 5on5 8/14·112名
優勝:にっと(ユン)/トガワ(ケン)/マジュニア(春麗)/千葉(春麗）/MOV（春麗）
2位:けん兄/ヌキ兄/ちび兄/デヴ兄/アカ兄 3位:マツケン/キリン/タカユキ/又吉/タックル前田

●コムテックタワー（愛知県）
◇アヴァロンの鍵 弐 大会 魔道競技会 8/23·32名
·第一部
優勝:スパイク
2位:TO−KEN 3位:ラクスピン
·第二部
優勝:ローザ@西濃
2位:ゼンちゃ 3位:イーノ

●ゲームセンターテクノポリス(新潟県)
◇ガンダムVS.ガンダム PremiumDogfightⅢ店舗予選 8/24·16組(32名)
優勝:サカイ&タケヒ
◇第8回MBACver.B定期大会 8/10·12名
優勝:Dirヲタ
2位:毒アベル
◇第17回 VF5 公式大会 8/31·16名
優勝:ギャラン
2位:亜希

●ネオアミューズメントスペースa-cho（京都府）
◇鉄拳6 3on3大会 8/2·6組(18名)
優勝:「ジャスコ」かすや·やんも·おてけ
2位:「Re:Re:あちょりぶ」 38·天国·やましん
◇GGXX 第152回関西ランバト 8/7·39名
優勝:N男(VE)
2位:ヲシゲ(MI) 3位:ドライエース(AN)
◇アルカナハート2 2on2大会 8/9·22組(44名)
優勝:SEGA全国ベスト64/キャメイ あんどぅ~
2位:コードダンプ-反逆のヘンボクR18-/青 へんぼく
◇ZERO3第86回関西ランバト3on3 8/10·9組(27名)
優勝:田中(予約）/アサバ(SO)インベ(GU)マジカル(SK)
2位:モンテ組/はっしー（CO)クラッシャー（SO)マサ(GO)
◇三国志対戦3 1on1大会 8/24·21名
優勝:クドリャフカ
2位:レントン狩り 3位:otd
◇GGXX 第153回関西ランバト 8/28·43名
優勝:えふて(MA)
2位:どぐら(SL) 3位:N男(VE)

●KO-HATSU（大阪府）
◇SCⅢAE 第七回戦(IKUSA)1on1 8/9·16名
優勝:刑事長(ミツルギ)
2位:KT仮面
◇SCⅢAE 第七回戦(IKUSA)3on3 8/10·17名
優勝:そうすひさんは華火好き/ちょも(シャンファ） 刑事長(ミツルギ) おおさか(マキシ)
2位:ジョニー先生のエロ漫画は秀逸/さるすべ ガラコ
◇第16回キン肉マンマッスルグランプリ2 大会 8/17 12名
優勝:C−TYPO(ジェイド)
2位:ベジータぐっどれむ 3位:さにい
◇第1回サムライスピリッツ零SP 大会 8/23·12名
優勝:てんぜ(覇王丸)
2位:もるどふ
◇アルカナハート2 全国大会店舗予選 8/24·20名
優勝:今、貴様らは遊び相手から「餌」へと昇格した。/まぶしん（メイファン） 空手健児(ペトラ)
2位:お**日和/BT お米ぽん
◇アカツキ電光大戦 2on2 8/30·30名
優勝:師弟チーム/トルネードへきゃっしゅ(ゾルダート) S·R(ゾルダート)
2位:グルーヴオンファイト勢/NOK-いちびりけろ
◇アカツキ電光大戦 3on3 8/30·33名
優勝:第784対戦車小隊/七橋(アノニム) ぺぺ(アノニム) oz(アノニム)
2位:晩ご飯ぶっぱ隊/BJA SIG ガッチョ
◇アカツキ電光大戦 1on1 8/31·40名
優勝 トルネードへきゃっしゅ（ゾルダート）
2位:ぺぺ

●三宮 SANX（兵庫県）
◇GGXX Λ CORE ランキングバトル[2nd Λ32] 8/9·11名
優勝 蝿(スレイヤー)
2位:ゴサク 3位:イズ
◇GGXX Λ CORE ランキングバトル[2nd Λ34] 8/23·13名
優勝:ヲシゲ(ミリア)
2位:N男 3位:まっど
◇MBACver.B2 大会 8/24·16名
優勝:にしかわ(シオン)
2位:ジョークン 3位:AKI
◇アルカナハート2全国大会予選 8/3·28名
優勝:かみうえ(頼子) でぐち(このは)
2位:CCK ゆーか
◇Fate 2on2大会 8/9·16名
優勝:ススム(ランサー) コンドー（バーサーカー）
2位:たままゆ まどか 3位:綾 せと
◇バーチャロン オラタン 5.66大会 8/2·11名
優勝:ジェスター（エンジェラン）
2位:RPO 3位:わし
◇三国志大戦3大会~女性武将限定戦~ 8/24·11名
優勝:小覇王
2位:魔呂 3位:セントライト/百花繚乱
◇ガンダムVS.ガンダムPremiumDogfightⅢ予選 8/31·12名
優勝:ルン(フリーダム) 村人A（マスター）
2位:トリきち/色

●ファンタジスタ(岡山県)
◇MBACver.B交流 2on2大会 8/10·70名
優勝:ぼくたちスリムダンディ!/めっし.type−R(ヒスコハ) わかば(都古)
2位:ほんともう叩きとかかんべんしてフヒヒwww/やず あわれ
3位: 崖の上のポチョ/ロック スシ
◇MBACver.B交流 ランダム3on3大会 8/10·58名
優勝:ノエル(志貴) 夜炎(七夜) めっしぃ（翡翠琥珀）
2位:めりクリウスプリティ エル てぃーる 3位:@SSR 最近ガード覚えた初心者 ATeNa

●プロバックス JOYサンモール店(広島県)
◇MBACver.B2 2on2 10/2· 20名
優勝:地味シエル誰それ? (笑)/やぶ(都子)SS(シエル)
2位:フラグクラッシャー/最近彼女が出来そうで調子に乗っているゆうくん たっくん 3位 某関西有名人カラー (笑)/ゆぅす、紀柳
◇アルカナハート2 全国大会予選 10/10· 16名
優勝:なぉニスト/なぉ（終）(メイファン)ピアニスト(笑)（頼子)
2位:ドラ☆スネ/げんきよすぎるドラエモン、ものしずかなスネオ君
3位:広島底辺's/ガイ長、青犬
◇ストⅣ 10/31·25名
優勝:あむたと(ブランカ)
2位:ワタR 3位:ドイル

●ゲームスポット ハロウィン(島根県)
◇アルカナハート2 8/23·10人
優勝 おぼろ(メイファン)
2位:タク 3位:十五夜

●TAC戸畑店(福岡県)
◇Fate大会 8/16·16名
優勝:ヘイミン(士郎)
2位:正(セイバー)
◇Fate 2on2大会 8/17·16名
優勝:アニキにおまかせ/正(セイバー) アニキ(凛)
2位 人生オワタ/ヘイミン オワタ
◇アルカナハート2 2on2 8/31·16名
優勝:勝利すべき赤きサイクロン/エムジマ(キャサリン) 世界の○田(キラ)

●TAC北方店(福岡県)
◇MBACver.B 大会 8/30·12名
優勝:REU(ランダム)
2位:とれもろ 3位:責任者、 仲里依紗FC

●天神ギーゴ(福岡県)
◇ストIV 対戦大会1 8/17·17名
優勝:んどこ(アベル)
2位:赤眼龍 3位:おとーさん、エフィ

●セガアリーナ中間(福岡県)
◇VF5 公式大会 8/17·24名
優勝:★ゴン太★(リオン)
2位:マルコメX

●ブリゲーレインボー（福岡県）
◇アヴァロンの鍵 スターターデッキバトル27 8/24·24名
優勝:くつな
2位:しんちゃん 3位:ネオバ

●ジーカム和白(福岡県)
◇ストⅣ 大会 8/3·16名
優勝:ヤズ(ガイル)
2位:POP 3位:マッサー
◇クイズマジックアカデミー オリンピック大会 8/9·14名
優勝:Vデンタータ
2位:SONIC 3位:おおすみ
◇ストⅣ 大会 8/17·16名
優勝:ルートビッチ(ゴッドガンダム) /マーティス(ヴァサーゴ)
2位:林田リョージ/ベ 3位:佐田 イデル/デューク

●ゲームプラザアンアン大分店(大分県)
◇大分勢主催 MBACver.B ランバト第3回(ランダム2on2) 8/1·20名
優勝:ちせ(シエル)&テルミドール(翡翠&琥珀)
2位:かばん&ベイ 3位:カラクリ&みなと
◇アルカナハート2 ランダム2on2大会 8/8·17名
優勝:イーサン·ウェーバー (頼子)&きよっしー(エルザ)
2位:カラクリ&相方の人ごめんなさい>< 3位:DIALIS&地球ちゃん
◇ストⅣ 大会 8/10·16名
優勝:ガベ(アベル)
2位:カラクリ 3位:臼杵の神
◇クイズマジックアカデミー５ 大会 8/24·32名
優勝:だいふく
2位:ジョルテオン 3位:SONIC
◇大分勢 主催MBACver.B ランバト第5回(ランダム3ON3) 8/29·15名
優勝:カラクリ(ネロ)&めた(軋間)&べほ(ランダム)
2位:ぶら&ナカジマ&ちせ 3位:タカ坊&テルミドール&みなと
◇三国志対戦3 2on2大会 8/31·28名
優勝:オレ達覇者(JACK&光嘉)
2位:鍋虎(鐵殺鍋&浩虎)

今月の猛者！

8月3日、大阪のハイテクランド セガアビオンにて『武力~ BURIKI·ONE ~』の大会「第壱回 武力ＯＮＥ格闘技トーナメント ~最強を諦めなかった偉大なるヤロウ共の祭典~」が、開催された。

決勝戦は「印象」の操るパヤックと、「社長」の操るズィルバーとの接戦となったが、無理をしない堅実な戦いを展開した「印象」が最後までリードを守りきり、判定で「社長」を下した。なお、優勝コメントによると、「勝ちを意識したキャラ選択でゴメンナサイ」とのこと。



こちらは大会後の集合写真。前列右から二人目が優勝者の「印象」(パヤック·ンビタック)。

ハイスコア全国集計

2008年8月17日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。
集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。
集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。
全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

GET the TOP score!

今月の新作ゲーム全国一位スコア

ゲームタイトル		スコア	スコアネーム	備考	店舗名
イルベロ		8,326,871,880	sht	ALL KEY50	個人申請 シルクハット京急川崎店（神奈川）
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 ULTIMATE MATCH		669,600	彩-AYA(改)綾波レイ	ALL	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
戦国BASARA X		29,942,100	にゃごみん@対々、三積子、撥、ドラ16	ALL	デイトナIII（埼玉）
怒首領蜂大復活 ver1.5	タイプA・パワー 裏2周	467,337,364,458	ダメK.K	ALL 連付 残×2	グッデイ21（東京）
	タイプA・パワー 通常2周	369,029,055,233	ダメK.K	ALL 連付 残×2	グッデイ21（東京）
	タイプB・ボム 裏2周	388,775,683,934	KTL-NAL	2周ALL 残×1B×0	Game in えびせん（東京）
	タイプB・パワー 通常2周	488,338,795,520	かがみん	2周ALL 残×6 2-5中盤で切れた以外は満足	Game in えびせん（東京）
	タイプB・パワー 裏2周	479,284,062,456	かがみん	2周ALL 残×2 クリア回数約20回	Game in えびせん（東京）
	タイプC・パワー 通常2周	415,527,364,632	わっち@遠征記念	2周ALL	デイトナIII（埼玉）
	タイプC・パワー 裏2周	461,010,303,880	わっち	2周ALL 初クリア 残×2	Game in えびせん（東京）
アルカナハート2 Ver.2.1		10,247,000	どんぐりす	ALL キャサリン 罰アルカナ	個人申請 ハイテクセガ新居浜（愛媛）

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
オトメディウス	空羽亜乃亜	3,407,420	オフ会おつかれさまでした-こなた	ALL 改造なし	個人申請 アミューズメントハークNASA（長野）
	マドカ	3,933,690	CYR-あきにゃ	ALL 改造無し	個人申請 ピノキオ（兵庫）
デススマイルズ	フォレット・通常	521,060,574	れっさー	ALL 残×5B×1	大久保アルファステーション（東京）
	ローザ・峡谷有り	651,511,261	よどさん	ALL 残×5B×1	大久保アルファステーション（東京）
雷電IV	ライトダブル	42,067,230	服部	ALL ノーミス	ゲームBOX.Q2（愛知）
虫姫さまふたりブラックレーベル	オリジナル・レコ	3,562,377,516	DBS	ALL ノーミス	個人申請 プレイスポット ビッグワン（埼玉）
	オリジナル・パルム	3,435,773,358	RLF@ラーサ戦大成功も30.6では…	ALL クリア時 残5 B5	個人申請 シルクハット本厚木（神奈川）
	マニアック・レコ	1,341,547,325	真月@すっごい！チキンハート	ALL 残5 ボム4	個人申請 プレイシティキャロット横浜店（神奈川）
	ゴッド・パルム	52,892,266,655	AVS	ALL スピラーサ無し クリア時残2ボム2ボス前513億	ゲームセンタークラウン（千葉）
Virtua Fighter5 VERSION D	タイム	1'25"95	Clever-平MT(暇つぶしの限界orz)	ALL カゲP×8 リングアウト×1	個人申請 メカランドサルビア（鳥取）
むちむちポーク	むちむちブルー 2周	235,479,870	WSM-ツィーまる(とん亭壱号)	2周ALL Cボタン連付	個人申請 スペース1（福岡）
シューティングラブ。2007	UNIT-1	32,284,810	龍神TSP	ALL 3ボス 14倍	GAME 41（北海道）
	UNIT-4	40,242,970	UMC(新宿鮒)	ALL 4ミス	個人申請 新宿ゲーセン ミカド（新宿）
ZOOO	1人でガンバル	1,509,760	OTOYAN	ALL LV2で6連鎖	個人申請東京 レジャーランド秋葉原店（東京）
テトリス・ザ・グランドマスター3	WORLD-EASY	1,750	BOS.U	ALL	グッデイ21（東京）
マリオカート アーケードグランプリ2	バナナン遺跡	1'49"314	5TAKU 裏拳 5TA先生	ALL クリア キノピオ専用カート(H)	個人申請 トヤマレジャーランド小杉店（富山）
	DKジャングル	1'58"164	5TAKU 裏拳 湾岸3DXでよろしく	ALL クリア キノピオ専用カート(H)	個人申請 トヤマレジャーランド小杉店（富山）
メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.A	赤主秋葉	6,932,300	むくみ兄さん	ALL 連同付	Game in えびせん（東京）
	ネロ・カオス	4,956,700	傷有中古品	ALL 連同付	Game in えびせん（東京）
	メカヒスイ	4,221,300	訳有中古品	ALL 連同付	Game in えびせん（東京）
	猫アルク	4,948,100	欠品有中古品	ALL 連同付	Game in えびせん（東京）
ザ・ランブルフィッシュ2	ガーネット	1,288,900	KFI-FUJ	ALL	GAME'S MILK（京都）
	ヒカリ	1,325,810	モカキュ@ドリルが10万点	ALL 連付	えの木（高知）
	シェリル	1,257,380	Y-S@バキュラが3万点	ALL 連付	えの木（高知）
	ミト	1,144,170	スト研GUY@歩道橋が10万点	ALL 連付	えの木（高知）
	アラン	1,833,660	もっさん@カメの残骸が10万点	ALL 連付	えの木（高知）
	カヤ	1,309,530	プチてんし	ALL グリード有り 連なし	SPOLA九品寺（熊本）

HIGH SCORE CLOSE UP!

まもるクンは呪われてしまった！

ALL キンヤ

24,357,340

もう怒橋でよくね？

個人申請 新宿ゲーセン ミカド(新宿)

金平糖コンボをつなげ！

本作では、自機の特殊攻撃である呪い弾に当たった敵は、通常とは違った短い射程の青い弾を撃つようになり、この時に敵を倒すと、その敵が発射している弾がすべて得点アイテムの金平糖に変わようになっている。

この金平糖を約3秒以上の間隔が空かないように回収し続けていくと、コンボ数が上がり高得点が得られる。これが本作の稼ぎのキモだ。呪いフィールドを使って自機を呪ったり、ボタン離し時のアイテム自動回収を利用し、通常ではコンボがつながらない所をつなぐのが重要になる。

なお、道中だけでなくボス戦でも、湧き出すザコや撃ち返し弾を撃つ敵などを呪い弾で壊し、金平糖を取りつつコンボをつなげていけるのだ。

ステージよっては、開幕から最後までコンボをつなげると数千万点ものスコアを稼げる場合もあるようで、次回以降どこまでスコアが伸びるのか、まったく見当もつかない状況だ。

EXTRA STAGE!! HIGH SCORE CLOSE UP! 特別編

ファンタジーゾーン

99,999,990

21周目8面で達成 連付
ノーミス 国内版

神奈備☆久遠

個人申請 ヒロセエンターテインメントヤード(東京)

発売22年目にして夢のカウンターストップ達成者現る！

講　評

『イルベロ』はショット247、ドール300、シールド246とドールの強化を重視してのクリア。点効率的には3面クリア時は前回の集計とほぼ同じですが、4面では4億点ほどの伸びを見せています。

『アルカナハート2 ver.2.1』は今回1000万点以上のプレイヤーが複数いる接戦。プレイ内容は初回から変わらず、残タイム51以上残しの倍率10倍を狙うタイムアタックですが、罰アルカナのガード不能がCPUに対して有効なのがポイントだそう。ただトップはキャサリン、2位はクラリーチェと使用キャラが違っていて、どちらが高くなるのが非常に気になるところです。

『怒首領蜂大復活』はパワースタイルのプレイヤーの健闘が光る中、なぜかボムスタイルのスコアはやや伸び悩みといった状況。弾消しやレーザー相殺といったコンボ数増加のパターン進化で、大きく理論値が伸びていても、一番大きくスコアに影響する5面を攻めたパターンでつなげ切るのは、トップ陣でもなかなか簡単にはいかないようです。

『シューティングラブ。2007』はUNIT-4で大台突破のスコアが出されています。なんと画面左下に攻撃を当てると、一部のビットや破壊可能弾を出現と同時に破壊できることが判明したとか。ここにきての、この新発見には驚かされました。

『むちむちポーク』は2-4後半で、キントンをわざと落としてランクを下げているそうです。また、小ボムを連発しながらのラードアタックを使いやすくするために、ボムボタンには連射装置を付けているとのこと。

『Virtua Fighter5 VERSION D』は使用キャラが前回までのラウからカゲに変わっています。一人目はレバー入れっぱなしでPKを6セット、二人目以降はPKを1回入れた後⬅PKを4セット当ててK.O.しているそうで、今回のタイムはジェフリー戦でバックジャンプを2回してから孤延落でリングアウトを成功させたそうです。

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
メタルスラッグX		7,352,990	IMO	ALL フィオ 5面コイン繋ぎ失敗 ミニUFOで残機潰し実施 連付	大久保アルファステーション(東京)
リアルバウト餓狼伝説スペシャル		1,935,700	AAZ@バスとトラックが5千点	ALL 連付 SSS×20 ジョー東	えの木(高知)
レイディアントシルバーガン	ステージ2	23,019,820	T^3-CYR-WIZ	ALL 連同付	グッデイ21(東京)
戦国ブレード	こより	2,293,500	SYO@嫁さんに感謝！	2周ALL 連付	Game in えびせん(東京)
	ハガネ	2,426,400	J.G.K-ALL㊙	全2周クリア クリア時残機×0 ショットボタン連付	個人申請 GAME IN COO(兵庫)
龍神	連付	2,276,350	みここ旧ver	ALL 連付	チャレンジャー ABABA天神橋店(大阪)
	連なし	2,266,890	みここ旧ver	ALL	チャレンジャー ABABA天神橋店(大阪)
バーニングライバル	アーノルド	533,200	浜崎りお	ALL 連付	チャレンジャー ABABA天神橋店(大阪)
	真幻	619,800	みここ旧ver	ALL 連付	チャレンジャー ABABA天神橋店(大阪)
	ビル	582,200	みここ旧ver	ALL 連付	チャレンジャー ABABA天神橋店(大阪)
剣豪		5,871,500	よどさん	2周ALL 連付	Game in えびせん(東京)
野球格闘リーグマン		1,764,610	みここ旧ver	ALL 連付 グリーン	個人申請 リブロス高槻店(大阪)
魔境戦士		1,298,800	みここ旧ver	ALL 連付	チャレンジャー ABABA天神橋店(大阪)

HI-SCORE

●P153の新作ゲーム全国一位スコアは、(申請のあったもののうち)最新のタイトルを上段に配置しています。下段は2005年1月以降に稼動したタイトルのリストです。
154ページのレトロゲーム全国一位スコアは2005年1月以前に稼動したタイトルのリストになっています。
●アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。
PC　http://www.arcadiamagazine.com/　i-mode　http://www.arcadiamagazine.com/i/

ハイスコア集計店一覧

北海道	GAME 41	http://game41.web.infoseek.co.jp/	
	札幌市東区北41条東1丁目2-15 ロイアルハイツ 1F	【営】11:00～27:00	☎011-751-9772
埼玉県	デイトナⅢ		
	川口市芝新町4-30 星野ビル B1	【営】11:00～24:00（土・日・祝は10:00～24:00）	☎048-269-8119
千葉県	ゲームビンゴ	http://www008.upp.so-net.ne.jp/gamebingo/	
	市川市相之川4-6-18 YKビル 1F	【営】10:00～24:00	☎047-395-2065
	ゲームセンタークラウン	http://am.ge-sen.com/?3478	
	佐倉市王子台1-21-14 羽鳥ビル2F	【営】9:00～24:00	☎043-462-1203
東京都	グッデイ21		
	江東区北砂7-4-4	【営】13:00～24:00	☎03-5690-0821
	大久保アルファステーション	http://www.alpha-st.co.jp/index2.html	
	新宿区百人町2-17-2 アルファビル	【営】10:00～25:00	☎03-5330-8595
	AMUSEMENT LAND Kentagon	http://www6.ocn.ne.jp/~am-seiko/	
	新宿区百人町1-10-7	【営】10:00～25:00	☎03-5386-2460
	AMUSEMENT LAND Kyontagon	http://www6.ocn.ne.jp/~am-seiko/	
	新宿区百人町1-18-11	【営】10:00～25:00	☎03-5330-6226
	プレイシティキャロット巣鴨店		
	豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビル B1～B2	【営】10:00～24:00	☎03-3943-6735
	ゲームスタジオキューブ		
	板橋区赤塚2-2-18	【営】10:00～24:00	☎03-3554-2261
	Game in えびせん	http://www.ebi-cen.com/	
	練馬区旭丘1-75-12　ヤジマビル 2F	【営】12:00～24:00	☎03-6909-4776
神奈川県	マットマウスパートⅡ	http://www.matmouse.jp/	
	川崎市中原区新城1009 久我ビル 1F	【営】14:00～24:00（土・日・祝は12:00～24:00）	☎044-751-8570
	イミグランデ 相模原店		
	相模原市東淵野辺4-15-1	【営】10:00～24:00（土・日・祝は9:00～24:00）	☎042-753-8881
愛知県	ゲームBOX.Q2	http://nmt.cside.com/q2/	
	名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ 1F	【営】9:00～24:00	☎052-452-0920
	GAME-COLLEGE	http://www.college1.co.jp/index.html	
	愛知郡長久手町山越110	【営】11:00～24:00	☎0561-61-1439
	天野スポーツのゲームコーナー天野ゲーム博物館	http://amano_museum.at.infoseek.co.jp/	
	西尾市高砂町41番地	【営】9:00～24:00	☎0563-56-7953
	ハイテク セガ 豊田	http://www.sega-am.jp/	
	豊田市深田町1-65-1	【営】10:00～24:00	☎0565-26-6777
京都府	GAME's WiLL	http://www.gameswill.co.jp/	
	京都市左京区一乗寺高槻町20-1	【営】10:00～24:00	☎075-711-1435
	GAME'S MILK	http://www.milk.uji.kyoto.jp/	
	宇治市大久保町北ノ山101-5	【営】8:30～24:00	☎0774-44-5770
大阪府	チャレンジャー ABABA天神橋店		
	大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F	【営】9:00～24:00	☎06-6357-6677
	アミューズメントスタジアム豊中		
	豊中市玉井町1-1-1 エトレ豊中 205号	【営】10:00～24:00	☎06-6857-5700
和歌山県	ピタゴラスMQ	http://pita-mq.com/	
	和歌山市加納319-1	【営】10:00～24:00	☎073-472-3566
島根県	ゲームスポットハロウィン	http://www.harolapi.com/	
	出雲市渡橋町985-3	【営】10:00～24:00	☎0853-23-0731
高知県	えの木		
	高知市旭町3-104	【営】10:00～24:00	☎088-825-3293
福岡県	モンキーハウス本館	http://fukuoka.cool.ne.jp/gmcth/index.shtml	
	福岡市中央区六本松2-6-7	【営】10:00～24:00	☎092-731-0052
	サブカルチュア		
	筑紫野市二日市北1-2-3 黒崎ビル	【営】9:00～24:00	☎092-922-9010
熊本県	ゲームプラザ・ショールーム	http://www.eurus.dti.ne.jp/~shimada/	
	熊本市黒髪5-4-62	【営】10:00～24:00	☎096-343-9831
	SPOLA九品寺		
	熊本市九品寺5-10-15	【営】10:00～27:00	☎096-372-5700
鹿児島県	プレイシティ中央町店		
	鹿児島市中央町34-10	【営】8:00～24:00	☎099-252-8884
	電脳遊園地ハリケーン鹿屋店	http://hurricanekanoya.fc2web.com/	
	鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル 1F	【営】11:00～26:00（金、土、祝前日は27:00まで）	☎0994-41-4188

次回集計
（アルカディア12月号掲載）は
2008年10月13日(月)
までに出されたスコアで、
10月16日(木)当日消印まで有効です。

最新ゲームのルールと既存ゲームの追加・変更ルール

Virtua Fighter5 VERSION D

新Ver.交換のため、集計を打ち切ります。

Virtua Fighter5 R

【スコア】、【タイム】の2部門で集計します。
※使用キャラ、カードの使用は問いません。
■工場出荷設定[GAME DIFFICULTY：NORMAL、POINT：2、TIME：45]

まもるクンは呪われてしまった！

【タイム】部門での集計を開始します。選択するステージやルートは問いません。
※【スコア】部門に関して、以下のルールを追加します。スコアが100,000,000を超えた場合、ランキング画面では億の桁が表示されないため、スコアの確認ができなくなります。よって、クリア時にプレイ画面での、店員またはハイスコア担当者のスコア確認を必須とします。

ハイスコア通信

●大久保アルファステーション（東京都）
当店5階の対戦ゲームフロアに『メルティブラッド アクトレスアゲイン』を対戦台で3台入荷しました！　1プレイ50円（対人戦3本先取）のお得な設定で稼働中です！　ぜひご来店ください。

●チャレンジャーアババ天神橋店（大阪府）
○第２回オトメわっしょい！　でお世話になった方々、ありがとうございました。またやりましょう。byアババオトメンバー一同○香川楽しかったです。また遊びに行きます。byみっしー

●えの木（高知県）
香川及びオトメ現人神の皆さま、大変お世話になりました！　東京STのドリルは1本10万です（汁＆スト研＆もっさん）。キラトマ・WAR・地井敬の各氏、爆田・入菱、遠征（帰省？）感謝であります！

●サブカルチュア（福岡県）
今後店舗欄ハイスコア欄を設ける話ということで、スコアに興味のある方のスコア申請をお待ちしております！　自身も少しスコアから離れていますが、何か一つチャレンジしてみようと思います。 byスコア担当

●スポラ九品寺＆ショールーム（熊本県）
スコア集計ノートの設置場所をSTGコーナーの隅に変更しました。新規の方なら大体店舗欄に載せられますのどしどし申請してください。^^ byスポラ
鍵が撤去されたので新規皿洗いを育成します。 byプて

■申請方法

①左ページに掲載のハイスコア集計店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。
②右下の個人申請用紙を141%に拡大コピーして切り取る。そこに必要事項を記入して官製ハガキに貼り付け、当コーナーあてに送る。
～注意　個人申請用紙をご利用の皆さまへ～
個人申請用紙を使用してハイスコアを申請する場合は、ゲームセンターの「名前」「電話番号」「住所」に加え、店長の名前を記入してもらい、店長名が分かる印鑑を捺印してもらってください。店長名と捺印が無い申請は集計対象外となります。
スコアを申請する際は、プレイする前に署名・捺印をしてもらえるかどうかを確認することをおすすめ致します。
※店長名の印鑑の代わりに店名の印鑑が押されていても、集計対象外とします。

■スコア申請のルール

1:申請は1クレジット完全一人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること（部門によっては二人になる場合があります）。
2:難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定（ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定）と同じであること。
3:プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。
・ボタンに対する連射装置（シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む）
・複数ボタンの同時入力を一つのボタンで行なうもの
どちらの改造も、使用した場合は申請用紙にその旨（連付き、同付きなど）を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。
4:大型筐体ものの改造は原則として禁止。
※ルール3、4ともに、1995年12月以前に集計を開始されたゲームに関してはこの限りではない
5:スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などはすべて正確に記載されていること。
※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。例えば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。
対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています

ARCADIAMAGAZINE.com
アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。
PC　http://www.arcadiamagazine.com/
i-mode　http://www.arcadiamagazine.com/i/

ハイスコアのあて先は
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
「全国集計ハイスコア」係
※ハガキの表に住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずにご記入ください。

個人申請記入用紙

ゲーム名　　集計部門（キャラ・コースなど）
スコア（タイム）
面数　　難易度
備考
達成日　　年　月　日
得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）
ゲームセンター　名前　電話
住所　都道府県　市郡区
スコアネーム（最大20文字）
以上のスコアを記録したことを証明します。
店長　印
このほかに個人申請がある場合　申請枚数（　）枚
※ハガキの表に住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずにご記入ください。

ハイスコアの問い合わせは　E-Mail、FAXをご利用ください

■E-Mailでのお問い合わせに関して　あて先　hi_score@arcadiamagazine.com
※メールタイトル（subject、件名）には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記してください。
■FAXでのお問い合わせに関して　問い合わせFAX番号　03-3265-7340
質問をお寄せいただく場合、氏名/住所/電話番号/返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせには一切お答えできません。お問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。

使って遊べる!!
アルカディアクーポン



マンガ:今井神

ページがリニューアル！　そして、おかげさまで加盟店が200店舗間近。今まで遠征をしていた方は、身近に加盟店が増えたのではないでしょうか。さあ、最寄りのゲーセンにGO！

アルカディアクーポンニュース



今月の新店舗

THE 3RD PLANET系列　23店舗（※4）

加盟店募集中!

クーポン加盟店を募集しております。
ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。

みんなの意見を!

読者の皆さんのクーポンに対するご意見をお待ちしております！

■郵送：〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン アルカディア編集部 アルカディアクーポン係
■FAX：03-3265-7340　■E-Mail：location@arcadiamagazine.com

アルカディアクーポンって何？

下のリストにあるアルカディアクーポン加盟店舗に、右ページのクーポン券を提示することで、無料で各店舗のサービスを受けることができます。使用するごとにスタンプを押してもらい、スタンプが三つ押されたらそのクーポンは使用不能となります。そのほかの注意事項に関しては、右ページクーポン下の「クーポン使用上の注意」をご覧ください。

●アルカディアクーポン加盟店一覧

地域	店舗名	住所	電話
北海道	クラブ セガ 札幌	札幌市中央区南5条西4 7	☎011-512-1868
	クラブセガ 新道	札幌市東区伏古10条5-2-7	☎011-789-7722
青森県	ファイターズ K-ONE八戸店	八戸市鷹匠小路10 3 ゆりの木ボウル内	☎0178-24-9911
岩手県	パロ盛岡店	盛岡市上堂4-13-14	☎019-643-2872
宮城県	ネオジオボウル 仙台名取店（フウキグループ）	名取市飯野坂字上城堀143	☎022-383-1811
	NEW! THE 3RD PLANET仙台鈎取店	仙台市太白区鈎取本町1-21-2	☎022-244-5911
	NEW! THE 3RD PLANET　BiVi仙台店	仙台市宮城野区榴岡2-1-25BiVi仙台 2 F	☎022-742-0543
秋田県	ハイテク セガ 秋田	秋田市東通7 4 5	☎018-837-5041
山形県	カレッジスクエア	山形市小白川町1-1-7	☎023-624-3344
福島県	スーパービンゴ郡山店	郡山市愛宕町4-2	☎024-935-2388
	NEW! THE 3RD PLANETビボット福島店	福島市栄町1-1パワーシティビボット内	☎024-526-3536
茨城県	ハイテクランド セガ ミナミスポーツプラザ	ひたちなか市東大島2 11 11	☎029-274-4124
	プレビジョイカム常陸大宮店	那珂郡大宮町大字石沢1818	☎0295-52-4444
	NEW! THE 3RD PLANET古河店	古河市松並2 18-10マーケットシティ古河	☎0280-32-1138
栃木県	宇都宮ピットイン	宇都宮市越戸3-14-3	☎028-661-6917
	NEW! THE 3RD PLANET那須塩原店	那須塩原市下厚崎字東原265-2	☎0287-73-0551
群馬県	アミュージアム前橋店	前橋市国領町2-200-6	☎027-237-4234
	THE 3RD PLANET高崎店	高崎市下和田町5-3-8 メディアメガ高崎内	☎027-310-6611
	セイタイトー前橋店	高崎市中尾町1351-1	☎027-255-0500
埼玉県	HAP'1 GAME Citta UNO	さいたま市桜区田島8-2-12	☎048-844-8868
	HAP'1 GAME Citta'	さいたま市辻8-24-10 ホップワンスクウェア内	☎048-837-8021
	デイトナⅢ	川口市芝新町4-30 星野ビル B1	☎048-269-8119
	Zippy南越谷店	越谷市南越谷1-11-4	☎048-961-4967
	NEW! THE 3RD PLANETフルスポ八潮店	八潮市大瀬822-1フルスポ八潮 3 階	☎048-994-5377
	NEW! THE 3RD PLANET上尾店	上尾市愛宕3-1-40スーパーバリュー 2 F	☎048-772-7888
千葉県	DEEP	習志野市大久保1-17-11 サカエヤビル 1F	☎047-493-7537
	アミューズメントエース津田沼店	船橋市前原西2 15 1	☎047-475-8918
	ゲームセンターB-1	柏市旭町1 1-16 中崎ビル B1	☎0471-44-5597
	ゲームフジ船橋店	船橋市本町4-40-'	☎047-425-6393
	ハイテク セガ 柏	柏市柏1 1 11 丸井ビル B1	☎0471-63-9844
	テクモピア行徳店	市川市行徳駅前2 17-2 TNKビル 1F～2F	☎047-395-1119
	ファンファン船橋店	船橋市本町4-5-27	☎047-425-9800
千葉県	ゲームセンタークラウン	佐倉市王子台1-21-14 羽鳥ビル2F	☎043-462-1203
	ラッキー中央店 フェリシダ	千葉市中央区富士見2-8-1	☎043-222-5610
	ラッキー千葉店	千葉市中央区中央2-3-16 マルエイ第7ビル	☎043-227-6447
	HAP'1 ゲームチッタ 八千代台店	八千代市八千代台東1-5-5 アズエリア2F	☎047-411-7971
	NEW! THE 3RD PLANET市川妙典店	市川市妙典4-4-27妙典センタービル 2 F	☎047-300-2186
	NEW! THE 3RD PLANETフルスポ千葉稲毛店	千葉市稲毛区長沼原町731-17	☎043-304-7373
東京都	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24-3 1F	☎03-3558-9766
	アムネット五反田店	品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル	☎03-3495-2183
	アメニティワールド エンデバー	多摩市永山1-3-4 ヒューマックスパビリオン永山 B1～1F	☎042-389-3461
	池袋プレイランドラスベガス	豊島区西池袋1 22-4	☎03-3982-1817
	クラブ セガ 秋葉原	千代田区外神田1-10-9	☎03-5256-8123
	ゲームスタジオ キューブ	板橋区赤塚2-2-18	☎03-3554-2261
	アドアーズ サンシャイン店（※1）	豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン 1F～3F	☎03-3971-9601
	アドアーズ 渋谷店（※1）	渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1 1F～4F	☎03-3496-5856
	アドアーズ ミラノ店（※1）	新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO 1F～3F	☎03-3200-0884
	新宿第一店ゲームオスロー	新宿区歌舞伎町1-22-7	☎03-3209-5517
	立川ゲームオスロー5	立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル 2F	☎042-529-7837
	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10	☎03-5295-2345
	ハイテクランド セガ 渋谷	渋谷区渋谷1-14-14	☎03-3409-4737
	NAMCO LANDO 渋谷店	渋谷区道玄坂2-29-11	☎03-5428-4550
	原宿ゲームダブルエックス	渋谷区神宮前1917-1 ルポンテビル 2F	☎03-3405-4379
	プレイランド ビッグチェリー 羽村店	羽村市五ノ神4-14-5	☎042-579-4603
	プレイランドチェリー 一橋学園店	小平市学園西町2-13-1	☎042-344-7741
	池袋ギーゴ	豊島区東池袋1 21 1	☎03-3981-6906
	アミューズメントスペース トレジャーアイランド	練馬区高野台2-5-11	☎03-3904-2010
	アミュージアム大泉店	練馬区東大泉2-10 11 LIVIN OZ 大泉 5F	☎03-5933-2041
	アミュージアムOSC店	練馬区東大泉2 34 1 オズ スタジオ シティ 2F	☎03-5933-0880
	プレイランド ビッグ 東福生店	福生市武蔵野台1-3-2 大興ビル 1F	☎042-553-7578
	ゲームセンター リノ	中央区銀座4-8-2 三福ビル B1	☎03-3561-1261
	よしもとゲームアミュージアム昭島店	昭島市田中町573 1 2	☎042-542-0660
	BOO-BOSS BOSS吉祥寺店	武蔵野市吉祥寺本町1-24-5 吉祥寺ライトビルB1～1F	☎0422-23-3211
	ムー大陸 立川店	立川市幸町1-35-7	☎042-538-7295
東京都	アドアーズ新宿歌舞伎町店	新宿区歌舞伎町1-18 8 第1モナミビルB1～1F	☎03-5155-6481
	NEW! THE 3RD PLANET昭島店	昭島市松原町1-6-14	☎042-500-1414
神奈川県	AMワールドフロンティア三ツ境店	横浜市瀬谷区三ツ境6 1	☎045-365-1103
	MUTHOS（ムトス）綾瀬店	綾瀬市大上1-8-15	☎046-770-9178
	MUTHOS（ムトス）相模原店	相模原市中央2-1-5	☎042-776-5001
	ハイテクランド セガ ブリーズ	横浜市西区南幸2 13 22 第4宮本ビル	☎045-313-6435
	テクモピア 向ケ丘遊園店	川崎市多摩区登戸2755 ミノワホームズ 1F	☎044-900-8701
	ゲームオーロ 相模原店	相模原市相模原2 3 13 マリオン相模原ビル B1～1F	☎042-769-9474
	アドアーズ鶴見店A館	横浜市鶴見区豊岡町16-2	☎045-584-2280
	アドアーズ大和店B館	大和市大和南 2 -1-2	☎046-200-6370
	ゲームファンタジア茅ケ崎店	茅ケ崎市新栄町7-5　エメラルドプラザ1F	☎0467-87-8802
	NEW! THE 3RD PLANET港北ニュータウン店	横浜市都筑区中川中央1-25-1ノースポートモール 6 F	☎045-914-7386
新潟県	ハロータイトー新発田店	新発田市舟入町3-649 コモタウン内	☎0254-26-7877
	NEW! THE 3RD PLANET新潟県庁前店	新潟市中央区出来島 2 丁目 1 番24号	☎025-290-8811
富山県	プレイランド 掛尾	富山市上袋732-2	☎076-424-7543
	セガ ワールド富山	富山市下熊野字柳原割222-1	☎076-428-0048
石川県	P.A七尾店	七尾市藤野町ロー38 ナッピーモール内	☎0767-53-6517
福井県	ジョイランド江守店	福井市江守中2-1508	☎0776-33-1900
	セガ アリーナ	福井市丸山1 410	☎0776-52-0806
	Joy Land 敦賀店	敦賀市木崎40-12	☎0770-37-1616
山梨県	アベニュー甲宝店	甲府市中央1-3-7	☎055-225-2511
	ゲームパニック甲府	甲府市国母5 20 24	☎055-231-0829
長野県	アミューズメントパークNASA	長野市高田五反田1720	☎026-228-7434
	セガ ワールド 豊科	南安曇野郡豊科町大字南穂高1115	☎0263-73-6767
	NEW! THE 3RD PLANET長野大通り店	長野市大宮鶴賀権堂町1506-3長電権堂第 2 ビル 1 階	☎026-231-5015
岐阜県	セガ ワールド 高山	高山市上岡本町7-7	☎0577-35-5077
	遊屋楽造	羽島市竹鼻町狐穴448-1	☎058-393-3979
静岡県	GAME USA	焼津市石津港町2-4	☎054-624-5237
	THE 3RD PLANET ALADDIN富士店	富士市永田町2-99	☎0545-57-7777
	THE 3RD PLANET静波	榛原郡榛原町細江2146	☎0548-22-7660
	セガ ワールド 静岡	静岡市七間町4-2 静活ホウリングビル 1F	☎054-252-3591
	セガ ワールド 藤枝駅南	藤枝市田沼1-17-31	☎054-636-4416

※1　**アドアーズは**店舗によりサービス内容が異なります。（各店舗にて、ご確認ください。）
※2　**トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3　**セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。
※4　**THE 3RD PLANETは**店舗によりサービス内容が異なります。（各店舗にて、ご確認ください。）

加盟店Find Out! Vol.66

鹿児島県 ゲームセンター電撃新栄

店舗情報

住　所：鹿児島市新栄町1-28
電話番号：099-255-2505
営業時間：10:00 ～ 24:00

対応ゲーム

ビデオ

※ビデオゲームは1プレイスタンプ１個、カードゲームはスタンプ１個で100円分です。

スタッフより

『バーチャファイター 5R』するなら地域No.1の盛り上がりの当店へ!!　従業員一同お待ちしてます!!

Access



国道225号線沿いを谷山方面へ。ファミレス「ガスト」、「夢庵」と同じ敷地内にあります。

神奈川県 ゲームファンタジア茅ヶ崎店

店舗情報

住　所：茅ヶ崎市新栄町7-5エメラルドプラザ1F
電話番号：0467-87-8802
営業時間：9:00 ～ 23:45

対応ゲーム

ビデオ　プライズ

※一部対象外の機種がございます。

スタッフより

対戦ゲームかとにかく熱い！『機動戦士ガンダム戦場の絆』、各種音ゲー、麻雀も大人気稼動中！

Access



茅ヶ崎駅より徒歩3分。北口を出てエメロード通りを直進。

アルカディアクーポン

コピーすると使用できなくなります

アルカディア→ゲームセンター

9月30日から
20-10.29
まで

クーポン使用上の注意

- 切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。そのお店でのみ、使用が可能です。また、切り離さず、本誌を持参しても使用可能です。
- 「コピーチケットではないか」と、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- 何らかの加工をすると無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- 同じお店では、1日1回の使用が原則です。
- お店によってサービスの内容が異なることがあります。使用前に、サービス内容についてお店に確認をしてください。
- 下の加盟店リストから、突然消えていくお店もあります。毎月加盟店を確認してからお出かけください。
- クーポン使用の際に、お店に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えるようにしましょう。

静岡県	ハイテクランド 宝塚	沼津市大手町5-9-20 B1	☎0559-62-5903
	プリッズ南浜松店	浜松市新橋町 1956	☎053-442-7235
	ミラクル静岡店	静岡市西中原1 7-20	☎054-284-0099
	THE 3RD PLANET OZ浜松店	浜松市宮竹町322-1	☎053-466-3387
	ミラクル藤枝	藤枝市築地547	☎054-643-7796
	NEW! THE 3RD PLANET浜松プラザ店	浜松市東区上西町1020番地	☎053-466-3387
	NEW! THE 3RD PLANET　BiVi沼津店	沼津市大手町1-1-5	☎055-926-7739
	NEW! THE 3RD PLANETクレッセ静岡店	静岡市清水区鳥坂860	☎054-349-2006
	NEW! THE 3RD PLANET静岡インター店	静岡市駿河区中野新田383-3	☎054-202-5500
	NEW! THE 3RD PLANET御殿場インター店	御殿場市東田中1066-1	☎0550-70-0705
愛知県	PLAY SEVEN	一宮市開明字流64-1	☎0586-46-7228
	アミューズメントプラザ マルシン	刈谷市池田町4-83	☎0566-25-5001
	おもしろランドAHAHA清須店	清洲市一場1240	☎052-401-6013
	クラブ セガ 名古屋伏見	名古屋市中区栄1-4-5	☎052-222-3920
	セガ ワールド 岡崎	岡崎市上地3-50-4	☎0564-58-8986
	クラブ セガ 金山	名古屋市中区金山町1-19-2	☎052-323-0121
	ハイテク セガ 豊田	豊田市深田町1-65 1	☎0565-26-6777
	ラ・フィエスタ豊橋	豊橋市広小路1-6 フェイス豊橋 B1	☎0532-55-6088
	プレイハード 50 春日井店	春日井市不二ヶ丘1-36	☎0568-52-8240
	プレイハードファイブオー名古屋店	名古屋市天白区八幡山1336	☎052-834-8620
	ゲーム塾ワンダーランドAGC	津島市蛭間町字桝田306-2	☎0567-22-2522
	アミューズメントクラブ サムソン常滑店	常滑市千代ヶ丘5 100 ユニー常滑 2F	☎0569-34-6111
	ゲームプラザタイガー 一宮店	一宮市富士3-1-33	☎0586-24-2472
	ダウンタウン	豊橋市岩屋町岩屋下51-4	☎0532-64-2939
三重県	セガ ワールド 生桑	四日市市生桑町字，[illegible]原崎299-1	☎0593-32-9988
滋賀県	セガ アリーナ 浜大津	大津市浜町2-1 浜大津アーカス内 アミューズメント館 2F～3F	☎077-523-7015
	セガ ワールド 甲西	甲賀郡甲西町夏見二ツ橋356-1	☎0748-72-5822
	アミューズメント ジャングルクラブ堅田店(フウキグループ)	大津市今堅田2-39-22	☎077-573-7717
京都府	ゲームスペース プラニー(フウキグループ)	宇治市広野町西裏100	☎0774-43-9030
	西院コットンクラブ(フウキグループ)	京都市右京区西院三蔵町12	☎075-595-1136
	下鴨ヒーロータウン(フウキグループ)	京都市左京区下鴨高木町46	☎075-712-4367
	スーパーヒーロー山科(フウキグループ)	京都市山科区御陵鳥ノ向町2 フウキビル 1F	☎075-502-5765
	セガ ワールド 六地蔵	京都市伏見区桃山町山ノ下32	☎075-603-3220
	NEW! THE 3RD PLANET　BiVi京都二条店	京都市中京区西ノ京栂町1-6	☎075-813-2150
大阪府	アミューズメントパーク エルロフト(フウキグループ)	茨木市宇野辺1-4-3	☎0726-23-7161
	ゲームプラザOKAⅢ(フウキグループ)	高槻市城北町2-11-2	☎0726-71-5123
	心斎橋ギーゴ	大阪市中央区心斎橋筋2 2 19	☎06-6213-8024
	チャレンジャー追手門店	茨木市西安威1 5-21	☎0726-43-4444
	チャレンジャー関大前店	吹田市千里山東1 14-2	☎06-6389-8072
	ハイテクランド セガ アビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル 1F～2F	☎06-6645-7692
	ジョイランドタイトー天六	大阪市北区天神橋6 4 9	☎06-6351-1530
	GAME DINO 阪急茨木店	茨木市永代町5	☎072-631-5507
	GAME PLAZA オレンジハウス	大阪市東淀川区小松1-9-10 マルヤマビル1F	☎06-6326-1218
	アミュージアム岸和田店	岸和田市下松町1-3-1 ウィンディ岸和田	☎0724-33-9711
	ビデオシティ リノ	大阪市北区梅田1-2-2 B100 大阪駅前第2ビル B1	☎06-6345-6185
	KO-HATSU(コーハツ)	大阪市北区天神橋2-2-21 コーハツビル 1F	☎06-6352-3007
	ゲームセンター 葡萄屋 山本店	八尾市山本町南1 3 22	☎0729-99-4337
	ゲームディーノ 枚方店	枚方市岡東町12-3-205	☎072-846-3303
	ゲームプラザ21	大阪市生野区舎利寺2 16-12	☎06-6741-7500
	アミューズメントJAM新世界店	大阪市浪速区恵美須東2-4 2	☎06-4396-5270
	アミューズメントJAMみくりや店	東大阪市御厨東2-14-20	☎06-6618-3600
兵庫県	三ノ宮サンクス	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404～407	☎078-271-0335
	タロフォフォ	西宮市田中町5-21 TSビル 1F	☎0798-32-0099
	リブロス元町	神戸市中央区元町高架通1-120	☎078-332-2464
奈良県	キャノンショット(フウキグループ)	奈良市二条町2-4-14	☎0742-35-3208
	アミューズメントデプト	奈良市角振新屋町1-1	☎0742-26-7789
和歌山県	K-CAT紀ノ川店	和歌山市湊1771-5	☎073-480-5111
鳥取県	スーパーヒーロー倉吉店(フウキグループ)	倉吉市見日町633	☎0858-23-5255
	NEW! THE 3RD PLANET鳥取店	鳥取市[illegible] トリニティーモールAゾーン	☎0857-37-3010
島根県	ゲームスポット ハロウィン	出雲市渡橋町1211	☎0853-23-0731
	今出屋鉄拳塾	松江市美保関町七類1520	☎0852-72-2550
岡山県	岡山ジョイポリス	岡山市下石井2-10-1	☎086-232-8790
広島県	スペースV1可部店	広島市安佐北区可部南3-1-8	☎082-814-6116
	スペースV1廿日市店	廿日市市本町4-23	☎0829-34-3311
	アミューズメント ビートル2	三次市南畑敷603 3	☎0824-62-5504
	アミューズメント パークワールド	広島市中区八丁堀11 6	☎0726-71-5123
山口県	セイタイトーメルクス店	山口市黒川82 1 ハイパーモールメルクス山口内	☎083-923-1165
	NEW! THE 3RD PLANET山口店	山口市湯田温泉6-8-3	☎083-933-0307
徳島県	エンゼルランド 佐古店	徳島市佐古2-18-6	☎088-653-4758
高知県	戦 ikusa	土佐市高岡町甲433-1 TUTAYA高岡店内 戦	☎088-854-1930
香川県	ゲームステージ ビート	高松市花ノ宮町3-2-2 横井ビル 1F	☎087-868-6007
	セガ ワールド 高松	高松市勅使町字山王535	☎087-866-9526
	マックスプラザ善通寺(フウキグループ)	善通寺市中村町1798 2 マックスプラザ	☎0877-63-4333
	戦(いくさ)	高松市高松町字斉田2554 18	☎087-843-2788
愛媛県	GAME ショコラ	松山市柳井町1-13-12	☎090-4339-1593
福岡県	TAC 北方店	北九州市小倉南区北方4-1-11	☎093-941-9022
	アカトンボ西新店(※2)	福岡市早良区西新4 7-7	☎092-844-6553
	スーパーアカトンボ香椎店(※2)	福岡市東区香椎駅前1-10-10	☎092-682-0555
	トンボ大橋駅前店(※2)	福岡市南区大橋1 9-1	☎092-553-1081
	ハイテク セガ 七隈	福岡市城南区七隈8-4-8	☎092-861-4856
	Amuplats 天神	福岡市中央区天神3-6 35 サザンクロスビル 5F	☎092-737-5500
	天神ギーゴ	福岡市中央区天神2 7 6 DADAビル1F～3F	☎ 092-724-5971
	NEW! THE 3RD PLANETコマーシャルモール博多店	福岡市博多区東光寺町2-6-40	☎092-474-2273
長崎県	セガワールド大塔	佐世保市大塔町18-15	☎0956-34-6070
大分県	アミューズメントスペース31	大分市皆春100-2	☎097-523-5060
	セガ ワールド 中津(※3)	中津市沖代町1 2 16	☎0979-22-7833
	ドリームワールド	大分市大在中央2-8-3	☎097-593-5224
	アミューズメントアーク中津	中津市東本町4-3	☎0979-23-6179
鹿児島県	スーパーゲーム チャレンジ	鹿児島市中央町22 4	☎099-257-0214
	ゲームセンター電撃新栄	鹿児島市新栄町1 28	☎099-255-2505
	NEW! THE 3RD PLANETジャングルパーク鹿児島店	[illegible]	☎099-213-0223
沖縄県	TSUTAYA内間店	浦添市宮城5 1 1	☎098-875-8588
	アミュージアム ネーブルカデナ店	嘉手納町兼久 372	☎098-956-3409

※1　**アドアーズは**店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)
※2　**トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3　**セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。
※4　**THE 3RD PLANETは**店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)

ストリートファイターIV 全国大会 予選店舗リスト

2009年1月18日（日）に開催される全国大会の、予選大会参加店舗が発表されたぞ。開催期間は11月1日～12月7日。詳細は各店舗に問い合わせてほしい。腕を磨いて決勝大会への切符を勝ち取ろう!!

地区	都道府県	店舗
北海道・東北地区	北海道	セガワールド 千歳
		スガイパワーブラントブルブル
		アドアーズ狸小路店
		クラブセガ 新道
		MAXIM　HERO
	青森県	セガワールド 八戸R45
		プラサカプコン柏村店
		パロ五所川原店
		ソユー　アミューズメントクラブ　アラモード
	岩手県	セイタイトー花巻
	宮城県	アドアーズ仙台一番町
		スーパーヒーロー仙台名取
		サム・ワン
		プラサカプコン仙台泉店
		ロードインオアシス大衡店
		プラサカプコン ロックシティ佐沼店
		プラサカプコン石巻店
	山形県	セガワールド 北山形
		セガワールド 米沢
	福島県	ドリームファクトリーいわき
		セガワールド 日和田
		SUPER NOVA福島店
関東地区	東京都	セガワールドアルカス
		アドアーズ多摩センター
		クラブセガ新宿西口
		タイトーステーション新宿南口ゲームワールド店
		新宿スポーツランド本館
		アドアーズ新宿歌舞伎町店
		大久保アルファステーション
		G-PORTラスベガス
		タイトーステーションBIG　BOX高田馬場店
		ツインスタージオスセガ
		アドアーズ池袋東口店
		アドアーズサンシャイン店
		ゲームインサクラ
		アドアーズ池袋西口店
		池袋ギーゴ
		SPORT池袋
		アミューズメントスペースASO:VIBA!
		アドアーズ渋谷店
		ハイテクランドセガ渋谷
		クラブセガ渋谷
		東京レジャーランド秋葉原2号店
		東京レジャーランド秋葉原店
		クラブセガ秋葉原
		有楽町モンタナ
		アミューズメントスペースUFO八王子
		タイトーサイト
		アドアーズ新小岩店
		セガワールド船堀
		アドアーズ立川店
		ゲームオスロー立川第2店
		プラサカプコン吉祥寺店
		クラブセガ立川
		シルクハット京急蒲田店
		アドアーズ蒲田西口店B館
		ゲームパニック東京
		セガワールド大森
		アミューズメントみとや鶯谷店
		ゲーム・イン・みとや千束店
		アドアーズ上野アメ横店
		ゲームファンタジア門前仲町店
		アドアーズ錦糸町
		アドアーズ亀戸店
		アドアーズ荻窪西口店
		アドアーズ阿佐ヶ谷店
		クラブセガ自由が丘
		セガワールド大井
		クラブセガ成増
		タイトーステーション町田店
	神奈川県	アミューズメントスクウェア　テクモピア向ヶ丘遊園店
		タイトー TiLT川崎
		アドアーズ鶴見A館
		タイトーイン戸塚西口
		ハイテクランドセガBREEZE
		ゲームパニック新横浜
		ゲームスペース　ジャンボ
		プラサカプコン磯子店
		ゲームプラザ　セントラル日吉店
		クラブセガ綱島
		アドアーズ大和店B館
		ゲームパニック大和
		クラブセガ相模大野
		セイタイトーアゼクーラ
		タイトーステーション海老名ビナウォーク店
		セイタイトー小田原
		タイトーステーション小田原
		ゲームインファンファン藤沢店新館
		ゲームファンタジア茅ヶ崎店
		プラサカプコン横須賀店
		タイトー　アミューズメントクラブD3
		セガワールド和光
	埼玉県	ゲームガレージ大宮店
		プラサカプコン エルミこうのす店
		ゲームファンタジア春日部店
		プラサカプコン羽生店
		キャッツアイ狭山店
		キャロム坂戸店
		アミューズメントももたろう草加店
		セガワールド川口
		プラサカプコン桶川店
		アミューズメントサーカスマジシャン
		プラサカプコン入間店
		クラブセガ所沢
	千葉県	ラッキー中央店フェリシダ
		アドアーズ千葉店
		ゲームチャリオット六方店
		ムー大陸稲毛店
		プラサカプコン千葉長沼店
		プラサカプコン 千葉マリンピア専門館店
		ゲームフジ市川店
		ゲームエース南八幡
		クラブセガ本八幡
		千葉レジャーランド成東店
		セガワールド旭
		ゲームチャリオット五井店
		プラサカプコン富津店
		プラサカプコンちはら台店
		ゲームセンター B-1
		ゲームパークZAPS柏店
		クラブセガ柏
		ハイテクセガ柏
		ファンファン船橋店
		HAP'1 GAME CITTA'八千代台店
		プラサカプコン千葉ニュータウン店
		プラサカプコン成田店
		セガワールド成田
	茨城県	GAME　CAP
		ピンクパンサーつくば店
		プラサカプコン土浦店
		プラサカプコン水戸店
		ハイテクランドセガ ミナミスポーツプラザ
	栃木県	ゲームグッドヒル
		Sports Arena INTERPARK+1宇都宮店
		パロ石橋店
		ゲームモアイ小山店
		GAMEPADDOCK+1 古河店
		セガワールド小山
		プラサカプコン足利店
		ゲームパニック佐野
	群馬県	GAMEPADDOCK+1 太田店
		ルパン122
		アミューズメントももたろう笠懸店
		ゲームパニック高崎
		なんでもLAND
	山梨県	ゲームパニック甲府
		プラサカプコン甲府店
北陸・信越地区	新潟県	カプコサーカス新潟東店
		パロ三条店
	長野県	アミューズメントパークNASA
		パロ佐久店
		セガワールド上田
		パロ諏訪店
		セガワールドエデン
	福井県	ジョイランド江守店
		フクイレジャーランドワイプラザ店
		セガアリーナ
		GAME FANTASIO敦賀店
		セガワールド武生
	石川県	バイパスレジャーランド藤江新館
東海地区	愛知県	アーバンスクエア大須店
		キングジョイ
		クラブセガ金山
		ゲオパーク守山店
		中川メトロポリス
		豊田メトロポリス
		ハイテクセガ豊田
		プラサカプコン豊田店
		セガアリーナ豊橋
		セガワールド飯村
		ゲームファンタジアン長久手店
		タカラ島尾張旭店
		クラブセガ春日井
		ゲームファンタジアン蒲郡店
		半田メトロポリス
	岐阜県	ゲームファンタジアン柳津店
		オアシス本店
		ゲームファンタジアン精華店
	静岡県	プラサカプコン インターマジカル店
		セガワールド静岡
		ミラクルドーム
		THE 3RD PLANET　富士店
		セガワールドサントムーン
		THE 3RD PLANET OZ浜松店
		クラブセガ浜松
		プラサカプコン志都呂店
	三重県	セガワールド生桑
		四日市アミューズメントパーク
		セガワールド松阪
		クラブセガ名張
近畿地区	大阪府	セガワールド布施
		エンジョイパラダイス
		クラブセガ藤井寺
		星狩物語中百舌鳥店
		プラサカプコンりんくう店
		星狩物語岸和田店
		ゲームプラザOKA3
		ゲームプラザ　エム
		ハイテクランドセガ　アビオン
		心斎橋ギーゴ
		ハイテクランドセガ　ミスト2
		ゲームスペースベガス
		ハイテクランドセガ　西中島
	兵庫県	遊スペース　マジカル
		タイトーステーションブルメールHAT神戸店
		プレイステーションネーブル西宮店
		セガ三宮SANX
		セガワールドながさわ
		クラブセガ姫路OS
	京都府	ネオアミューズメントスペースa-cho
		THE 3RD PLANET　BiVi京都二条店
		スーパーヒーロー山科
		スーパーヒーロー久御山
		セガワールド六地蔵
	滋賀県	ジャングルクラブ堅田
	奈良県	キャノンショット
		アミューズメントデプト
		ビバ・サーカス桜井店
中国地区	島根県	セガワールド松江
		you me CIRCUS(出雲店)
	岡山県	ファンタジスタ
		アミューズメントプレイス・ギミック・セガ
	広島県	JOYサンモール店
		アミパラTOYO
		ブラックジャック安古市店
		ビバーチャ２
		広島Gギーゴ
	山口県	フレスパランド　カッタの湯
四国・九州・沖縄地区	香川県	アミュージアム高松店
		セガワールド高松
		マックスプラザ善通寺
		ゲオパーク丸亀VASALA店
	愛媛県	セガワールド枝松
		プラサカプコン新居浜店
		ハイテクセガ新居浜
	高知県	プラサカプコン高知店
	福岡県	天神ギーゴ
		ハイテクセガ七隈
		天神ハイテクランド
		ジーカム和白店
		クラブセガ博多
		アミューズメントスペースOPA
		ハイパーメッセ
		プラサカプコン直方店
	佐賀県	プラサカプコン佐賀店
		FASボウリングセンター
	長崎県	ゲーム・スポット大橋
	大分県	プラサカプコン大分店
		ハイテクランドセガハーバープレイス
	沖縄県	ゲームインナハ
		ハイテクセガ　北谷プラザ

予選店舗の連絡先などの詳細が知りたい方は
http://www.capcom.co.jp/sf4/tournament.htmlにアクセスしよう!!

猿渡編集長の

底辺ゲーセン狂騒曲

第四十九回「熱風」

先に確たるものがあれば人はその道を進むことになんらためらいは無いだろう。だがしかし、先に何があるのか、はては何もないかもしれない。人はその状況をひどく恐れるものだ。

さわたり「闘劇'08 FINALも終わり、JAMMAショーも経たうえで、話題満載のコラムです」

ぶっちゃけ先生「闘劇'08 FINALはどうじゃった？　ぶっちゃけ」

さわたり「まず闘劇'08 FINALですが、コミケとモロ被りでしたが、影響が見られたかなーと思えたのが三日目くらいで、あとはむしろ昨年よりも集客した感じでしたね。」

ぶっちゃけ先生「初日も二日目もしっかりと盛り上がってたしな。ぶっちゃけ」

さわたり「そうですね。特に二日目の異様な盛り上がりは、昨年以上でしたから。あと、今年は取材が多く、NHKの海外番組でのドキュメンタリーとか、スカパーでの生放送など、さまざまなところで放映されましたね」

ぶっちゃけ先生「海外の取材メディアが多く、ぶっちゃけオマエ本当にマスメディアの人間か？　と思えるようなヤツがいたことも事実じゃな。それはそうと、JAMMAショーは少し寒かった感じじゃな」

さわたり「確かに。この原稿を書いている段階では、世間の評価が分からないですけれど、明るい将来を感じられるような期待の新作はありませんでしたねー」

ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、よほどの専門誌じゃないかぎりネガティブに書くことは少ないし、良いトコ探しにしかならざるを得ないからのー」

●

「闘劇'08 FINAL」の動員は、ザックリと言えば例年通り、昨年並といえる。一般的な宣伝告知を一切行なわず、コミケともモロに日程が被り、昨年と2タイトルしか違わないラインナップという状況から考えると、一定の成果だと考えたい。来場して頂いた方には、改めてお礼を言いたい。本当にありがとう！

そしてJAMMAショー。正式にはアミューズメントマシンショー。毎年9月に開催されるアミューズメント業界のビジネスショーで、この冬から来春あたりの新作が発表される。

確かに、個々のゲームは、それなりに面白い。出展作をすべて遊んだわけじゃないが、ゲームを途中で放り出して止めたくなるようなクソゲーはない。

しかし、それらのゲームを遊ぶために、わざわざゲーセンに足を運びたくなるようなゲームなのか、と問われたら少々疑問だろう。「面白いゲーム、良質なソフト」は、割と多い。「良いゲームを作ってるのに、なんで遊んでもらえないんだ」と嘆く開発者もいる。しかしプレイヤーやオペレーターが求めているものは「遊べば面白いゲーム」ではなく、「そのゲームのために、ゲーセンに通わせる強烈な魅力があるタイトル」なのだ。ここ数年、「このゲームは、いったいだれに遊ばせたいのだろう」と思うタイトルも多い。こうした問題が、従来のゲーム開発で補い切れるか分からない。しかし、遊ばれない・客が来ないということは、今のスタイルが求められてない証拠なんだと、真摯に悟るべきだろう。

次号予告

今年の年末も対戦格闘ゲームで熱くなる!!

ついにバージョンアップ版登場

鉄拳6 BROODLINE REBELLION（バンダイナムコゲームス）

ネットワーク対戦クイズ Answer×Answer2（セガ）

すっごい!アルカナハート2 ～転校生 あかねとなずな～（エクサム）

タツノコVS.COPMON CROSS GENERATION OF HEROS（カプコン）

ブレイブルー（アークシステム）

そのほか、従来のタイトルも徹底攻略!!

次号 2008年12月号は 2008年10月30日(木)発売予定

予価690円(税込み)

※内容は予告無く変更する場合があります。

投稿募集

メールでの投稿あて先

■アフロ文字ネタ投稿
afro@arcadiamagazine.com

■アフロイラスト投稿
afro_cg@arcadiamagazine.com

■猛者通信 ドス龍
mosa@arcadiamagazine.com

■ハイスコア全国集計
hi_score@arcadiamagazine.com

■ビート・レイジング(ROOTS26)投稿
beatraizing@arcadiamagazine.com

■アルカナSIGNALS!　各コーナー
arcanaheart@arcadiamagazine.com

■そのほか店舗に関する募集あて先
location@arcadiamagazine.com

■そのほかのコーナーへの投稿
post_arcadia@arcadiamagazine.com

■WWW管理者あて
webmaster@arcadiamagazine.com

■アルカディアに関する問い合わせ先
arcadia2005@arcadiamagazine.com

郵送でのあて先

〒102-8740 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部(各コーナー)係

※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに!
12月号(2008年10月30日)への投稿もよろしくお願いします!
1月号(2008年11月30日)への投稿もよろしくお願いします!

各コーナーへの投稿締め切り

1月号／10月16日(木)必着
2月号／11月17日(月)必着

編集後記

いろんなゲームのプレイヤーの注目度が高い「ストリートファイターⅣ」ですが、ついにムックが完成しました。先月使えるようになった豪鬼の攻略はもちろん、CPU専用キャラのセス、剛拳の技も紹介しています。データ面では初心者から上級者まで役立つシステム情報が満載な上、待望ともいえる全技フレームデータを完全網羅。秋の夜長にばっちりな一冊です。あと、闘劇DVDが(現時点では)発売されない「北斗の拳」の闘劇の試合は、一部を闘劇魂vol.11に収録しました。モヒカン勢は種もみ売ってでも買いましょう(&ぅ)

●「闘劇'08 FINAL」へご来場頂きました皆さん、ありがとうございます! JAMMAショーも見たし、ほぼ来春くらいまでのラインナップは把握したので、現在「闘劇'09」のタイトルを絞り込み中。しかし例年になくすごく難しい。(さわたり)

●ストⅣ稼動以来ぼちぼちプレイ。21世紀にもなってトリカゴ、めくり、足払い合戦をすることになるとは……。また、ザンギが強い。ザンギは調整次第で強くも弱くもなるとカプコンさんが語っていたのを思い出しました。(杉田)

●初代からガチで数百頭は新馬作ってますが、一度も特殊柄が出たこと無い俺でも希望が持てるかもしれない付録や俺でもレース展開を理解できる映像も付けたDOCムックを作ります。ちょっと高いけど満足させます。買ってね。(霜)

●取材以外では大会にあまり行かないクチですが、縁あって学園勢+マルワイ+ドライバーめばえとダイオウ杯に行きました。会場の熱気もさることながら、屋台のビールで早々にやられた(笑)。次も行き鯖!(itakyo)

●ロケテ中のコナミ社新作の情報を耳にし、しばらく「AMショーでやってみよう」と思ってた自分は本誌編集者失格でしょうか。そのAMショーでは、闘劇に入りそうな新作がちらほら。多過ぎな気もしますが、どれも盛り上がればいいな、と。(河野)

●校了直前という、編集部のみドタバタしているタイミングで開かれたショーですが、個人的にはレースゲームが多く出展されていてうれしい感じでした。全部、稼動すればいいのになぁ、と思う今日このごろ。(野口)

●AMショーの会場にいながら、あまりの忙しさに結局一度しかプレスルームを出ることがかなわず。しかもその一度はトイレというこの諦念。しかし、京葉線はもうちょっと本数増やすってのはどうっすかね?(花澤)

●「三国志大戦3 蒼天の龍脈」がついに稼動! カードイラストを描いているイラストレーターも増え、集めがいがありそう。計略のほうも面白いものがそろっているので、どんなデッキがでてくるか楽しみです。(上田)

●本誌にゲセマプというコーナーがありまして、全国のゲーセン回っています。それが全国制覇を達成しました(自分は終わりの数県だけですが)。その座談会を今号やっているので、気が向いたら読んでやってください。(高瀬)

●この編集部に入って早一年。AMショーやAOUショー、闘劇などいろいろなゲームに関するイベントを目の当たりにしてきたわけですが、地元に住んでいたころでは考えられない環境にいるものだとしみじみと思います。(井川)

●全国ハイスコア集計店ご担当者様とスコアラーの皆さま、お待たせしました。なかなか正式時期が決まらなかったハイスコアページのリニューアルですが、次号ついに店舗欄が復活! 皆さまの申請お待ちしております!(松浦)

●AMショーも終わり、次に控えるは東京ゲームショウ。この時期は何かと新作タイトルの情報が大いに出てくるので、毎日ワクワクしながら過ごしています。仕事も重要ですが、やはり遊ぶことも重要ですよね。(原)

● アイマス方々目当てに某サマーライブに行ったところ、隣接施設のゲームコーナーでストⅡのピンボールと遭遇。世間一般にストⅣの中、ボコバコと玉弾きに小熱中。小規模施設の良い味ってありますね。(山田VS毛蟹)

●AMショーではやりたいゲームが目白押し。正直、ストⅣもLoVもやり込んでいないのに、新作がまた出まくりで困ってしまいます。コピーロボットが欲しい。二人であれこれプレイしまくって……あれ、仕事は?(尾崎)

奥付

本誌に関するご質問とお問い合わせ

本誌に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート**0570-060-555**
(土·日·祝祭日を除く 12:00~17:00)

■E-MAILでのお問い合わせ先　メールアドレス
arcadia2005@arcadiamagazine.com
※メールアドレスが変更されました。ご注意ください。

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題(Subject)」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

STAFF

■発行人　浜村 弘一
■編集人　青柳 昌行
■編集長　猿渡 雅史
■アートディレクター　大里 浩二(THINKSNEO)
■副編集長　杉田 哲朗
■デスク　霜田 和人
■編集スタッフ　伊丹 恭/河野 淳一/野口 晶/安藤 慶祐/花澤 貫宏/上田 裕生/高瀬 康次/井川 史也/松浦恵介/原 孝則/山田 卓志/尾崎 貴也
■編集協力(五十音順)　穐山 秀明/age/飛鳥/アストロ/伊勢猫/一姫二クマ太郎/イトシュン/いるす/上原 利之/MVP/OYZ/がーくん/カイゼルちくわ/門井 信樹/栗田/九辺礼/黒鉄タカスエ/京城/げっつ☆先生/KYO/ケンちゃん/ゴージャス/C·LAN(トリスター)/庄司卓/ジョセフ/白/スカ/ずるずる/タケヤマ/ダディ木村/たてしゅ/田渕健康(トリスター)/垂れ/ちび太/伝説のオタク/ナポレオン/ニクマン/ぬのまる/ねむにゃん/ノイ/ハマハー/パチ/花田/ハメコ。/fan114/蕪木統文/フラン/鰤丸/mike/マッハ/マンモス丸谷/矢永/ユウ/よるよる/ラオウ/LOKI/ロケット
■制作協力:株式会社アークライト　片岡大輔(編集)/田頭恒太(編集)/柳生詳史(デザイン)
■デザイン　久保田 シンヤ/野中 郁子/安井 朋美/後藤 美保子
■タイトルロゴ&表紙デザイン　福島 トオル(Smile Studio)
■制作協力　藤原 城嗣
■フォトグラフ:Studio T(五十音順)/鬼束 麻里/小森 大輔/曽根田 元/中川 有紀子/永山 亘/新妻 和久/堀内 剛/雪岡 直樹/吉田 佐知子/和田 貴光
■イラスト(五十音順)　天野シロ/今井 神/オイコ/斉藤コーキ/桜みさき/森茶/湯川真
■業務部　青木 孝道/森村 利佐
■営業部　後藤 剛/堂前 秀隆/中村 宣忠/廣原 洋祐
■広告部　水本 九州男/原川 朗広/八田 竜馬/樋口 尚子/梅山 達夫
■企画宣伝　松永 智史/兎束 龍憲
■編集総務　須藤 史紀/高木 由美子/時田 寛子

お詫びと訂正

●アルカディア2008年9月号(No.101)の148ページのゲームセンターインベントリストにて、「アーバンスクエア東長崎店」イベント情報欄に誤った情報か掲載されておりました。
誤:9/7　16:00　VF5 R オープンバトル
正:9/13　16:00　VF5 R オープンバトル
関係者各位、および読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫びするとともに、ここに訂正させていただきます

●アルカディア2008年9月号(No.101)のP65『まもるくンは呪われてしまった!』の記事にある「地獄谷ふるる 使用条件」に誤りがありました。
誤:↑·↑·A·B·↓·↓·A·B·←·→
正:↑·↑·A·B·↓·↓·B·A·←·→
関係者各位、および読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫びするとともに、ここに訂正させていただきます.

月刊アルカディア 11月号 [No.102] COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.102

第9巻 第11号 通巻第102号 平成20年11月1日発行(毎月1回1日発行)　雑誌11547-11
■発行所 株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1　0570-060-555(代表)
WebSite: http://www.arcadiamagazine.com/　e-mail: arcadia2005@arcadiamagazine.com
■印刷所:凸版印刷株式会社

アンケートはがきの書き方

自由欄以外のアンケートはがきの質問事項すべてにお答えくださった方を対象に、賞品を抽選でプレゼント致します。プレゼントの記号は71ページに掲載されています。はがき裏面のA1~3の質問は下記の該当掲載タイトルの[番号]を記述してください。自由欄·空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

アルカディア11月号[No.102]アンケート対応番号

1 AMショー速報
2 鉄拳6 BLOODLINE REBELLION(仮題)
3 THE KING OF FIGHTERS XII
4 すっごい!アルカナハート2 ~転校生 あかねとなずな~
5 デモンブライド
6 タツノコ VS. CAPCOM CROSS GENERATION OF HEROES
7 ブレイブルー
8 三国志大戦3 蒼天の龍脈
9 ロード オブ ヴァーミリオン 神々への離反
10 RAMBO
11 ストリートファイターⅣ
12 バーチャファイター5 R
13 World Club Champion Football Intercontinental Clubs 2006-2007
14 WCCF IC 2006-2007 yearbook
15 アルカディアモバイル
16 読者プレゼント
17 ムック発売のお知らせ
18 jubeat
19 機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー 両雄激突
20 D1GP ARCADE
21 Fate/unlimited codes
22 まもるクンは呪われてしまった!
23 アルカナハート2
24 鉄拳6
25 アンケート
26 パチャっ子インフィニティ5R
27 クエストオブ D ザ·バトルキングダム
28 クイズマジックアカデミー5
29 ROOTS26
30 ビート·レイジング
31 BEMANIトップランカー決定戦
32 pop'n music 16 PARTY♪
33 GuitarFreaksV5 Rock to Infinity
34 DrumManiaV5 Rock to Infinity
35 ベースボールヒーローズ2008 制覇
36 HORSERIDERS
37 DERBY OWNERS CLUB 2008 feel the rush Ver.2.0
38 セガネットワーク対戦麻雀MJ4
39 ネットワーク対戦クイズ Answer×Answer DX+
40 立体貴族
41 プライズワンダーランド
42 アルカディ屋
43 アルカナSIGNALS!
44 アルカディアフロンティアーズ
45 猛者通信ドス龍
46 愛のゲーバロ館へようこそ!
47 アルカディアデータベース
48 悠久の車輪~ Eternal Wheel ~
49 悠久の車輪~ Eternal Wheel ~ Heritage
50 日本縦断ゲームセンターマップ
51 アーケードニュースアナライズ
52 ゲームセンターイベントリスト
53 全国ハイスコア集計
54 アルカディアクーポン
55 ストリートファイターⅣ 全国大会予選店舗リスト
56 房総ゲーセン狂騒曲
57 次号予告

Q10.学校·職業·その他

1 小学生	10 予備校生
2 中学1年生	11 大学生
3 中学2年生	12 大学院生
4 中学3年生	13 会社員
5 高校1年生	14 自営業
6 高校2年生	15 主婦
7 高校3年生	16 フリーター
8 短大生	17 無職
9 専門学校生	

[お願い]

本書掲載内容の、Wiki、掲示板、Blogを含むオンライン媒体全般、P2P、Web等のファイル共有サービス全般、オフライン媒体等への転載はしないでください。

アルカディア No.102

アンケートはがき

P.160にある、アンケートの質問を元に記入してください。

Q1. 面白かった記事の番号と、その理由を教えてください。

A1.

面白かった記事		理由
番号		
番号		
番号		

Q2. 興味はあったのに期待はずれだった記事の番号と、その理由を教えてください。

A2.

期待はずれだった記事		理由
番号		
番号		
番号		

Q3. 興味が無い記事の番号をお書きください。

A3.

番号
番号
番号
番号
番号

Q4. 今月の付録「メルティブラッド アクトレスアゲイン特製小冊子」はどうでしたか?

A4. □満足 □まあまあ満足 □普通 □少し不満 □不満

その理由〔 〕

Q5. 今月の表紙の満足度を教えてください。

A5. □満足 □まあまあ満足 □普通 □少し不満 □不満

その理由〔 〕

Q6. 今回のアミューズメントマシンショーで発表になったタイトルで一番気になったタイトルを8ページのリストの番号で教えてください。また、その理由もお願いします。

A6. 番号〔 〕 理由〔 〕

Q7. メダルゲームはプレイしますか？

A7. □よくする □たまにする □ほとんどしない □まったくしない

Q8. 今、一番熱中しているアーケードゲームを教えてください。

A8. 〔 〕

Q9. 今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作品を教えてください。

A9. 〔 〕ページ 〔 〕さんの投稿

自由欄〔 〕都道府県 P.N〔 〕

※当アンケートはがきの質問&自由欄に描かれたイラストや熱い想いは、月刊アルカディアで連載中の読者投稿コーナー「アルカディアフロンティアーズ」に掲載させていただく場合があります。ご了承ください。

アンケートにご協力ありがとうございました！

料金受取人払

麹町局承認

7121

差出有効期限
平成21年2月
25日まで
(郵便切手不要)

郵　便　は　が　き

102-8790

483

(受取人)
(株)エンタープレイン
東京都千代田区三番町6-1

アルカディア 編集部

アルカディア No.102 アンケート係

フリガナ		年　齢	性　別	A10.職業	プレゼント番号
氏　名		歳	男・女		※
生年月日	西暦　年　月　日	電話　(　)			
住　所	□□□-□□□□　都道府県　市郡区				

※プレゼント番号は P071 参照

Q11. この本「アルカディア」をどこでお知りになりましたか？　一つだけお答えください。

A11. □書店 □ファミ通の広告 □知人からの紹介 □ゲームセンターの広告 □Web サイト
□前号も購入している □そのほか〔　〕

Q12. いつも読んでいる雑誌を教えてください（複数回答可）。

A12.

Q13. あなたが持っている家庭用ゲーム機を教えてください（複数回答可）。

A13. □Wii □ニンテンドーゲームキューブ □ニンテンドーDS（Lite含む）
□プレイステーション3 □プレイステーションポータブル □プレイステーション2
□Xbox360 □そのほか〔　〕 □家庭用ゲーム機は持ってない

enterbrain SEGA ファミ通DVDビデオ DVD VIDEO



全国17000人の頂点に立つのは果たして……!?

決勝トーナメント全試合収録





★士気比較画面を採用

前大会優勝者・雷帝を含む49名による決勝トーナメント全試合を、DVD3枚にわたって完全収録。さらに、今大会DVDから対戦をより楽しめる"士気比較"画面を採用。あの熱き戦いの記憶が、いま、よみがえる──!

★実況解説音声を収録

イベントではおなじみ、セガ広報・にしじまん@と、週刊ファミ通の『三国志大戦』担当・ブンブン丸による実況解説音声を収録。もちろん、試合をじっくりと見たい人たちのために、ゲーム音声のみ再生との切替も可能に。

英傑乱舞 天王山 感想戦



赤兎暴走君主にとって、その戦いはまさに"天王山"であった。天下無双・呂布を操り、破竹の勢いでトーナメントを勝ちあがるBox☆君主との一戦。99カウント、その間に交わされた両雄の一挙手一投足に迫る"感想戦"。運命を分けた戦いに刮目せよ!

ブービー鍛冶、みたび香港へ



海外遠征企画第六弾! 芸人君主・ブービー鍛冶、みたび香港へ!! これまで、二度の香港遠征で辛酸をなめたあの男が、強力な助っ人とともに彼の地に乗り込む。かつてない熱気と、気迫に満ちた日港対抗戦──戦いの果てに、鍛冶が見たものは……?

ファミ通DVDビデオ
三国志大戦3 全国大会

覇業への道 英傑乱舞 DVD

2008年9月25日発売

EBDVD-00034/約500分/片面二層×3枚/COLOR/MPEG2/複製不能

1.ゲーム音声 2.実況解説 DOLBY DIGITAL Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. 4:3 2 NTSC 日本市場向

DVDビデオ3枚組
標準価格 ¥7,140[税込]



お求めは全国家電量販店、ゲームショップ、インターネットにて!
セガストアで予約受付中! 予約購入はコチラから!!

もれなくオリジナルEXカード同梱!



商品のお問い合わせ先
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
TEL:0570-060-555(代表)

通信販売のお申込み先
【弊社webサイト】http://www.enterbrain.co.jp
E-mail:cs@eb-store.com

カスタマーサポート
TEL:0570-060-555
受付時間 12:00~17:00(土・日・祝日を除く)
E-mail:support@ml.enterbrain.co.jp



月刊アルカディア ARCADIA 102
発行人／浜村 弘一 編集人／青柳 昌行 発行所／株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 ☎0570-060-555（代表）
enterbrain
●特別定価690円 本体657円

Printed in Japan 凸版印刷

雑誌 11547-11

4910115471182
00657